本期焦点：诺基亚Symbian系统智能手机应用心得

售价6元

Popsoft

电脑应用和娱乐的第一选择

大众软件®

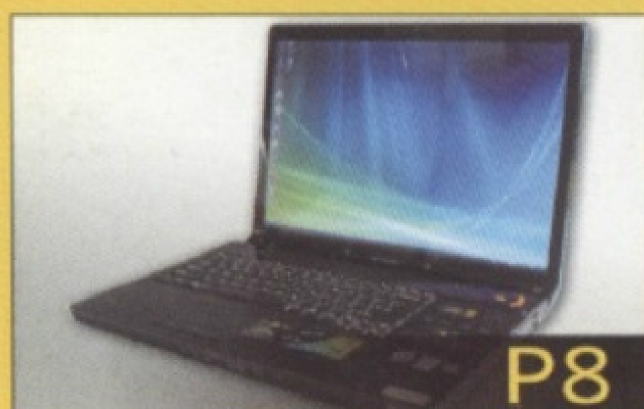


2008年 半月刊 总第269期

www.popsoft.com.cn

12

猫游記
PET.MOP.COM
随时随地的快乐
《猫游记》6月已全大公测
点开就能玩的游戏
官网地址：http://pet.mop.com
新兴的娱乐方式
快乐的交友平台
"BR大逃杀"挑战极限竞技
"魔族入侵"掀起军团战役新篇章



P8

联想IdeaPad Y710
移动游戏堡垒



P26

3G先锋——中国移动
TD-SCDMA试商用深入体验



P112

《彩虹六号——维加斯2》
图文攻略



ISSN 1007-0060



华硕推荐使用正版 Windows Vista® Home Premium

有人说，兰博基尼是颇具未来时空气息的疾速坐驾，例如Murcielego的契形车身、动感流线等独特个性，处处折射着21世纪的潮流元素，就如同华硕VX3相得益彰的凛冽气魄与冷峻外形，虽然不动声色，但只需片刻便已飘移百里。

静止时，但见VX3超凡的凌厉气势自然流淌。纯黑版经典冷艳，明黄版时尚狂野，VX3仅12寸精悍机身以镜面钢琴烤漆为基调，引入兰博基尼独有的线条勾勒出速度感，结合华硕细腻精巧的金属发丝纹路，至尊荣耀默默流露。

微启面板，VX3的LED边框处的蓝水晶摄影头跃然眼前，顷刻焕发出深邃魅惑，酷似一枚尊贵的身份徽章，同兰博基尼迎面驰来的“蛮牛”车标完全媲美，处处挥发逼人气势；

精纯皮革掌托呈流线型过渡，黄色手工缝线细细点缀，温润、沁凉等丰富感触传递指间；采用纯手工打磨的钛合金材质支架，屏幕转轴处曜曜生辉的金属铰条，配以细密有致的点状饰纹，与兰博基尼跑车车轮处的蜂窝式设计如出一辙，运动感与穿透力一触即发；

方向键下方“Lamborghini”的logo尽显华贵，加之修长迷离的机身侧影，钛合金转轴化作“飞骑”错轮，光影回转；开阖于至佳角度，面板斜插一如欧翼，空灵狂野，VX3与兰博基尼的默契再次卓越重叠，如若时刻洋溢飘移豪情。

另外，每台VX3身上不仅标注着独一无二的编号，而且全套搭配量身定做的皮革包、专用鼠标、鼠标垫、天鹅绒布鼠标套、保护袋及精美包装礼盒等专享配件，进一步衬托出这款典藏产品的尊贵身份。

驰骋于梦想征途，VX3所呈现的不仅仅是跑车般奢华身姿，更是被注入了业界前沿的先锋动力：搭载Penryn 45nm T9300移动处理器，运行速度更快，并有效降低机器功耗和发热量，在提升整体性能和延长电池续航时间的同时提升主频，如此疾速的运行感受，犹如驾驭着兰博基尼疾速度飙驰，尽显王者风范与霸气；

令人震惊的4GB超大容量内存，精配新一代NVIDIA Geforce 9300M GS独立显示核心，在VX3体内激发出流畅动人的3D显效，游戏图绘等大动作通通游刃有余，声光特效尽显科技之美，敞开淋漓自当更加从容不迫；

轻仅1.68公斤的灵秀身姿，配合HDMI高清多媒体接口，在轻薄和娱乐视听之间登峰造极，尽显“疾速角斗士”的绝代风华，VX3正是引领未来潮流走势的前卫骄子！

时尚奢华、狂野疾速，VX3将来自兰博基尼跑车的所有荣光自然挥洒，充分满足世人欲罢不能的跑车情结。然而，VX3所带给我们的又何止这些？



华硕兰博基尼笔记本VX3

注入未来创想，锻造科技时尚

一个是来自浪漫国都意大利的巅峰级跑车品牌，吸纳了欧洲高峰之首阿尔卑斯山脉的豪迈与绵延，激荡着如同维苏威火山的古罗马式澎湃热情——它的名字叫兰博基尼。

另一个是不断追求科技极致的尊贵跑车系列笔记本，将兰博基尼的奢华与数码科技的时尚相结合，历经三年的创新与沉淀，第三代跑车本再次驰骋而来——它的名字叫华硕VX3。

无论是深厚悠远的中西文化，还是溢于内外的鲜活创想，如此富有力量的灵感佳作总能唤醒驾驭者的斗志昂扬……


突破性采用钛合金转轴


钻石表面130万摄像头


手工缝制真皮掌托

英特尔™，
强劲电脑的芯！



华硕兰博基尼VX3笔记本采用英特尔®迅驰®处理器技术

赛扬、Celeron Inside、迅驰、Centrino Inside、迅驰标识、Core Inside、英特尔、英特尔标识、英特尔酷睿、Intel Inside、Intel Inside标识、英特尔欢跃、英特尔博锐、安腾、Itanium Inside、奔腾、Pentium Inside、Viiv Inside、vPro Inside、至强和Xeon Inside均是英特尔公司在美国或其他国家的商标。



地下城与勇士
D·N·F

超人气格斗网游
《地下城与勇士》王者降临
2008年腾讯最特权网游

腾讯游戏
GAME.QQ.COM
SAMSUNG
ELECTRONICS
WE MAKE WONDERS!
neople
腾讯科技(深圳)有限公司
Tencent Technology (Shenzhen) Limited
客服电话：0755－83765566 4008812345
腾讯网址：http://www.qq.com
腾讯版权所有，保留所有权利 Copyright©2008 TENCENT Inc.All Rights Reserved

完美特服号
QQ:96061

官方网站:http://www.zhuxian.com



全新职业——三大超强变身 尽显鬼道灵异魅力!

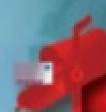
全新系统——进化、战斗、采集、制造 四位一体的超强宠物养成!

新诛仙

2008，感动三千万诛仙迷的痴情网游!

不限量不删档测试超火爆进行中

217个 碧瑶精灵 陪你畅游《新诛仙》!


读者回复个人详细信息至zhuxianpm@wanmei.com，将有机会得到精美礼品!

完美时空
PERFECT WORLD

北京完美时空网络技术有限公司 http://www.wanmei.com 客服电话:(010)58859167

完美一卡通
PERFECT CARD

2008春季版 限量发行
5月26日上市



大众软件2008春季版增刊

《魔兽世界——燃烧的远征》V2.4



全新加强版《魔兽世界》3D副本全图
详解黑暗神庙、海加尔山高端副本攻略
独家解析祖阿曼等副本详尽战术图解
竞技场高手心得　　高级副本装备掉落大全
魔兽世界卡牌《艾泽拉斯英雄传》入门指南
《魔兽世界》v2.4"决战太阳之井"更新综述
《魔兽世界》v2.4"决战太阳之井"新区新副本攻略

随增刊赠送非常大礼
——《艾泽拉斯英雄传》精美卡牌
《魔兽世界》新手免费畅玩卡

卡牌中能随机开出如下可在《魔兽世界》中兑换的独特物品，具体细节参看增刊中相关内容。

海水钳嘴龟
即使等级为1也可以骑乘的坐骑

火焰公会袍
游戏中目前为止唯一的紫色公会袍

雷首角鹰兽宝宝

野餐烤肉架





240页全彩印刷

定价：29.8元

发行代理：北京情文图书有限公司　电话：(010) 65934375　65025164　联系人：郭雪梅
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号　传真：(010) 65934375　邮编：100026

汇众益智
www.gamfe.com

游戏学院 GAMFE.COM 培养游戏设计与开发精英 | 动漫学院 GAMFE.COM 培养动漫设计与制作精英





炎炎夏日，
还在为一份满意的工作东奔西走？
汇众益智——中国数字娱乐职业教育领军品牌，
成就你职场精英的渴望！
4年来，累计超过10000名学员顺利走入游戏、动漫朝阳行业获得高薪工作，快来加入他们吧！

《游戏程序开发》《游戏美术设计》《3D高级动画设计》
三大精品专业
优质课程、权威认证 使你从容应对职场风云



招生专业	课程内容	就业岗位	所获证书
游戏美术设计	游戏原画造型基础，游戏原画色彩基础，游戏象素图设计，游戏道具设计，游戏特效制作等	游戏美工、游戏动画设计师、游戏美术设计师……	●信息产业部—国家信息技术紧缺人才职业技能证书；●国家劳动和社会保障部OSTA职业技能认证；●亚洲最大的数字娱乐人才培养基地权威认证—游戏程序开发/游戏美术设计工程师
游戏程序开发	网络游戏–Windows程序设计，手机游戏JAVA语言基础，J2ME手机游戏开发技术，手机游戏实战开发等	网络游戏程序员、手机游戏程序员、游戏程序开发工程师……	
3D高级动画设计	Maya场景制作，Maya角色建模，动画合成与特效制作，Maya高级角色动画，Maya角色表情动画等	卡通动画设计师、插画及故事板创作师、电影视觉效果制作师、3D动画制作工程师……	●国家劳动和社会保障部OSTA职业技能认证；●亚洲最大的数字娱乐人才培养基地权威认证—3D高级动画设计师

■动漫学院校区：
★ 北京中关村校区:010-51651118
★ 北京公主坟校区:010-63966412
★ 北京劲松校区:010- 51399712
★ 北京CBD校区:010-84492713
★ 北京马甸校区:010-51288993
★ 北京基地:010-59798211
★ 石家庄校区:0311-85332505/85332506
★ 青岛校区:0532–80931700/80931800
★ 沈阳校区:024-22766600
★ 长沙校区:0731-4772330 4772331
★ 郑州校区:0371-63979871 63979872
★ 济南校区:0531-81921219
★ 西安校区:029-85239553 85239563
★ 成都校区:028-85586115 85586225
★ 重庆校区:023-63600022
★ 南京校区:025-85420528 85420529
★ 无锡校区:0510-81026156 81026157
★ 杭州校区:0571-87247759
★ 武汉校区:027-87685520
★ 上海校区:021-36080666 36080669
★ 广州校区:020-81306761 81306762
★ 深圳校区:0755-33087755 33087756

■游戏学院校区：
★ 北京中关村校区:010-51651119
★ 北京公主坟校区:010-63966411
★ 北京马甸校区:010-51288995
★ 北京劲松校区:010-51399711
★ 北京CBD校区:010-84493187 84493188
★ 北京基地:010-59798211
★ 石家庄校区:0311-85332505/85332506
★ 沈阳校区:024-22532885
★ 济南校区:0531-82399012 82399033
★ 天津校区:800-991-2000
★ 青岛校区:0532-80778160 80778161
★ 郑州校区:0371-63979871 63979872
★ 长沙校区:0731-4457601
★ 西安交大校区:029-82666683
★ 西安小寨校区:029-85381691 85381692
★ 大连高新园区校区:0411-85875111 84820020
★ 大连西岗校区:0411-66663300
★ 成都校区:028-85586115
★ 重庆江北校区:023-63630011
★ 重庆党校校区:023-68577088
★ 昆明校区:0871-5311715
★ 武汉校区:027-87685520
★ 厦门校区:0592-5163281 5163282
★ 杭州校区:0571-88270079
★ 无锡校区:4007102989 0510-82300248
★ 南京校区:025-85420528 85420529
★ 广州校区:020-87566175 87566250
★ 深圳校区:0755-83346024 83346025
★ 上海浦东校区:021-51309188
★ 上海虹口校区:021-65606006 65606681
★ 上海徐汇校区:021-64751010

CONTENTS 目录

2008年第12期 总第269期

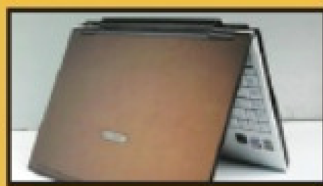
12
2008

本期推荐



新品初评

品位独到
——明基Joybook X31笔记本电脑



比ThinkPad漂亮，比MacBook强劲，也许Joybook X31正是最适合你的……

实用软件

虚拟世界的数据救援



而在电脑事故面前，计算机用户最为痛心的损失并不是硬件损毁，而是个人数据的丢失或损坏。

前线地带

古墓丽影——地下世界



《古墓丽影》即将在今年年末推出它的第八作。这一次劳拉是去“天堂”探索，还是去阴森的“地下世界”？

评游析道

议国产单机游戏与进取精神



既然国产单机游戏投入不了高成本，好游戏也未必和成本挂钩，那么国产单机游戏由盛转衰一直萎靡不振就有其他的原因可以探讨。

金山毒霸2008 互联网安全专家
Kingsoft Internet Security
三维互联网防御体系
病毒库＋主动防御+互联网可信认证技术
www.duba.net 客服电话:400-610-7777

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 杨立
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 尹博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年06月16日
零 售 价 人 民 币 6.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

民族大作
绿色免费
3D盛宴·魅力天下

天下贰

［魑魅］门派

《天下贰》6月6日开启
不删档不限号内测！

大气魄·大场景·大震撼


无敌灵兽，元魂幻化
体验上古玄幻


北斗七星阵，四象八卦田
探索中华副本


角斗、攻城、多势力策略征战
亲历烽火战场


自爆，御剑，腾云，箭雨……
感受八大门派独门绝技

奖 登陆 tx2.163.com/dz ￥4999现金等你拿！

網易 NetEase
www.163.com
客服电话：020-83918163

编辑部报告

大众软件2008年度读者调查

2008，游戏中国“水晶”“百合”奖

读者调查 大众软件2008年度

2008年第13期全面启动



神秘大奖 即将揭晓

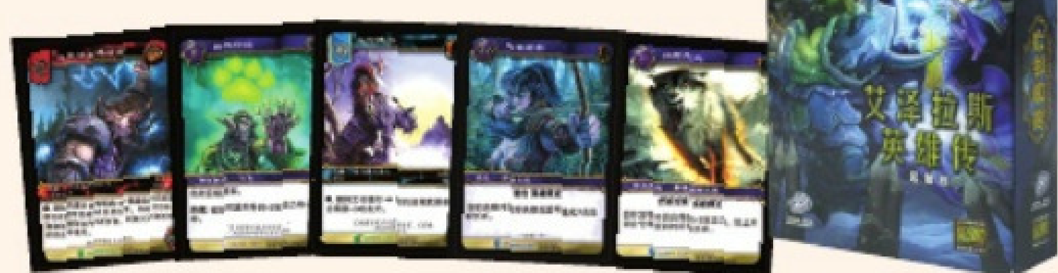
king@popsoft.com.cn
完成于活动策划中

下期预告

实用软件： 系统辅助软件横向评测
硬件评析： AMD三核心处理器评测
评游析道： 漫谈游戏中的结束和结局
攻城略地： 《恐龙猎人》攻略指南

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（下图为卡牌中的部分卡片）



TOP TEN投票幸运读者			
广西	许彬杰	北京	刘 亚
山西	赵宏伟	河南	陈俊华
新疆	于逸宸	辽宁	张天亮
河北	苗剑龙	青海	敬德鑫
江苏	黄 伟	吉林	董德超

评刊幸运读者			
内蒙古	王安屿	广东	宁晓辉
云南	倪伟城	浙江	张 扬
新疆	黄 松	黑龙江	邓力澜
甘肃	刘旭君	湖南	张 浩
湖北	秦 敏	重庆	门洪山

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

声明

凡在《大众软件》杂志上刊登，并由大众软件杂志社支付稿酬之作品，均视为该作品作者已将该作品之全部权利转让给本社，且允许本社以任何形式（包括但不限于平面传媒、网络传媒、光盘等介质）使用、编辑、修改；大众软件杂志社有权对该作品再次使用，并可授权给第三方而无需另行支付稿酬。未经大众软件杂志社书面许可，任何单位和个人都不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、结集、出版）该作品。

奇迹世界
SOUL OF THE ULTIMATE NATION
群雄之争 圣宠纵横
奇迹世界风云版
2008年首部资料片
全新大区强势开启 带着宠物打天下
神秘道具首次上线 释放无穷杀伤力
更多精彩请立即搜索 奇迹世界 搜索
the9 第九城市
sun.the9.com
上海第九城市信息技术有限公司
2005 THE9 ALL RIGHTS RESERVED
WEBZEN



移动游戏堡垒
——联想IdeaPad Y710笔记本电脑

■晶合实验室 壹分

厂商：联想（Lenovo）
上市状态：已上市
售价：28 888元
咨询电话：800-810-8888
附件：遥控器、电源适配器、软件光盘等
推荐：追求性能的高端用户

IdeaPad是联想新近推出的全新子品牌。联想希望用这个系列来填补其在海外市场消费类产品线的空缺，与ThinkPad系列形成互补，因此它与大家熟知的ThinkPad系列不同。IdeaPad系列舍弃了严肃庄重的商务风格，面向家庭及多媒体娱乐用户设计，不仅外观更加时尚美观，并且在针对游戏玩家的部分高端型号中引入了特殊的设计。IdeaPad由联想中国实验室设计研发。从外观上看，已经发布的几款IdeaPad产品上都带有联想“天逸”系列的特征，联想官方也曾承认IdeaPad是“天逸”的“海外版”。

目前已经发布的IdeaPad系列产品共有3款，它们是Y710、Y510和U110，分别对应17英寸、15英寸和11英寸超便携产品。其中Y710分为UI和SI两个版本，送测的Y710-UI是这个系列的最高配置型号，针对发烧级游戏玩家和高端用户，国内报价为28 888元。

酷炫的外观设计

Y710的外观设计兼具了简约的风格和奢华的细节，轮廓采用流畅的直线构成，比大部分17英寸同类产品显得“苗条”一些；转角处则经过圆弧处理，顶盖表面采用宝蓝色烤漆处理，灯光照射下隐隐有珠光流动其上，视觉效果极好。这款产品的顶盖采用沉轴式设计，打开顶盖后转轴部位下沉，显得更加大气。转轴处与顶盖夹角约为120°，机身前侧与底部夹角同样约120°，从侧面看机身轮廓接近平行四边形。这种大量直线条与特殊的角度设计被联想称为“Family ID”，将成为IdeaPad系列产品的一个标志。

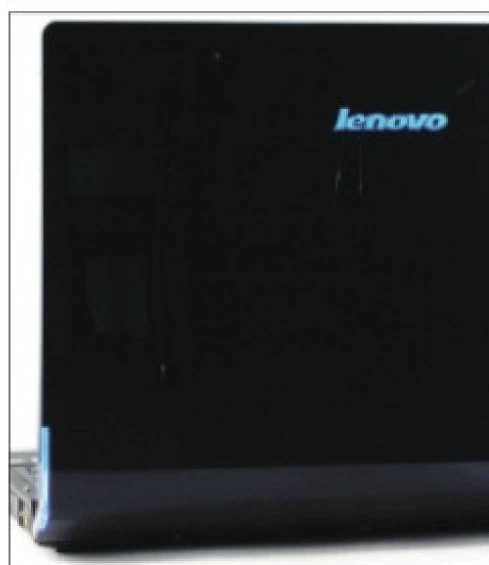


沉轴式设计



机身侧面轮廓

除了独特的机身造型，Y710在顶盖上还采用了效果出色的灯光装饰。“Lenovo”字样的品牌标识，在关机时呈现一种类似半透明玻璃的效果，而在开机后则会有专用背光透射出来，并且可通过附赠的“Color Picker”软件来调整背光的色彩，也可通过该软件将背光设置为多种色彩循环或完全关闭。同时在顶盖两侧还嵌有条状装饰灯，其灯光色彩也能随着品牌标识的背光变化，在静谧的夜晚使用显得非常高贵神秘。





顶盖的背光效果出众

超精细的17英寸屏幕

这款产品的屏幕采用一块17英寸宽屏液晶面板，分辨率高达1920×1200，与标准的24英寸宽屏LCD相当。如此高的分辨率被压缩在相对较小的显示面积中，不仅使其能够支持Full HD格式的高清视频播放，还使屏幕点距大大缩小，因此显示画面也更加精细。联想将Y710所采用的屏幕保护屏称为“无边界黑晶屏”。从实际产品来看，对屏幕的保护效果较好，不过比起13.3/14.1英寸的主流产品已经窄了很多。显示屏表面覆盖有一层特殊的保护屏，可以起到防静电和眩光的作用，同时配合屏幕边框上众多的橡胶垫，增强了保护性。

另外在屏幕的顶部还内置了一个130万像素摄像头。值得一提的是摄像头的配套软件提供了“人脸识别功能”，类似于常见的指纹识别等生物识别技术，可在一定程度上提



第六届中国国际软件和信息服务交易会

China International Software & Information Service Fair 2008

2008年6月18日至22日

中国·大连

2008全球软件和信息服务高层论坛暨企业家峰会
2008中国软件自主创新论坛暨《2008中国软件自主创新报告》发布会
2008中国国际软件和信息服务外包年会
2008中国国际IT人才教育培训高峰论坛
2008中国软件和信息服务投融资论坛暨项目对接会

软件：引领数字融合

2008中国国际软件和信息服务信誉体系建设论坛
2008 UNS国际RFID论坛暨国际RFID与智能卡产品应用展
2008中国半导体集成电路产业高峰论坛
2008中国石油化工行业信息化发展大会
2008中国民航业信息化发展大会
2008中国物流与供应链管理信息化论坛
2008中国零售业信息化论坛
2008中国信息化应用百强盛典
2008航空信息化峰会
信息技术在林业中的应用与推广高峰论坛
2008汽车物流信息系统建设与发展研讨会
2008中国（辽宁）国际动漫产业发展高峰论坛
2008中国国际IT人才招聘大会
2008现代高技术和IT人摄影大赛作品展
IEF 2008 国际数字娱乐嘉年华暨奥运助威团电竞明星队全国总决赛
展会共设置40多个各类论坛和活动。

财源道 工程携手IBM、NOVELL向全国中小企业捐赠20万套正版企业管理软件

凡参会并报名申请的企业均可在中国软件交易会上获赠
包含：操作系统、数据库系统、OA办公管理软件等价值3万元（部分企业获6万元套装）
详情请登陆：Http:// RJH.gtcsoft.com 咨询电话：010-5292 7309

主办单位：中国国际软件和信息服务交易会组委会
承办单位：大连市人民政府
执行单位：中国国际软件和信息服务交易中心
独家网络战略合作伙伴：sina 新浪网
垂询电话：86-411-8362 9908 8362 8908 8362 6908
传 真：86-411-8363 5468
大连市西岗区胜利路38号 116011

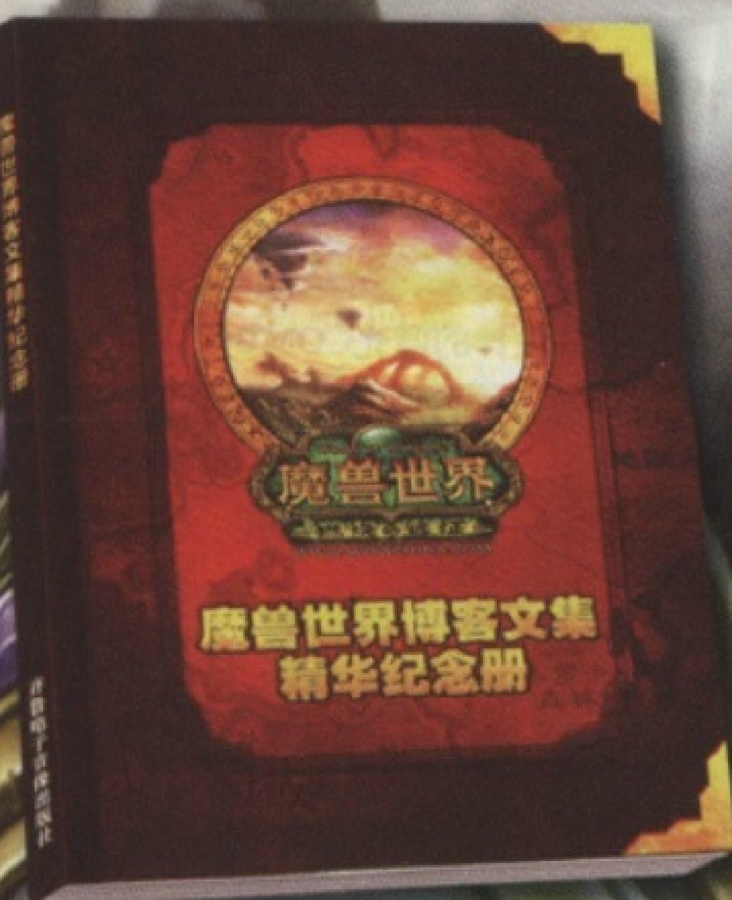
30000平方米展示空间、800多家参展商及参展团体，覆盖系统软件、支撑软件、应用软件、嵌入式软件、软件信息服务、通信设备及计算机制造，以及系统集成解决方案等领域。汇聚国内外采购商团400多家、专业观众50000人次，国内外媒体200多家。

www.cisis.com.cn

博客文集精华纪念册



人民币 **12.5元**
统一零售价



随刊赠送
最新版燃烧的远征
官方客户端DVD9

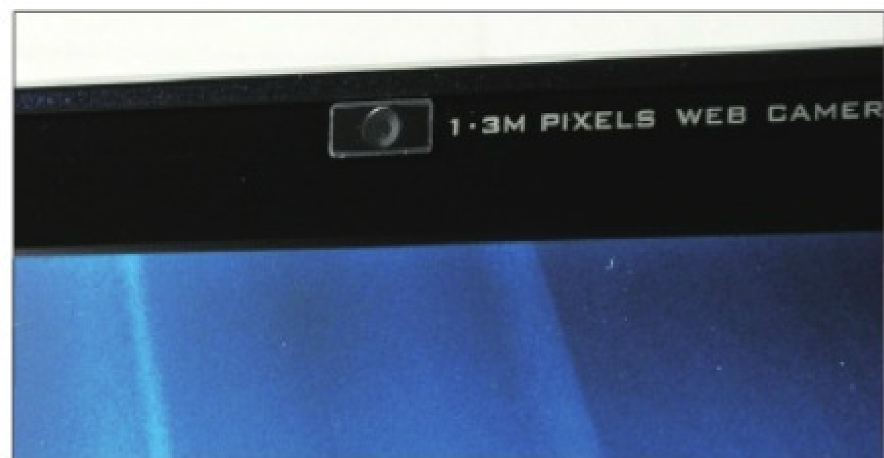
全国限量发行
1DVD9+1CD



the9 第九城市

sina 新浪游戏

电话：(010) 65934375 65025164 联系人：黄小姐 郭小姐



摄像头具有人脸识别功能

高系统的安全性。

超强硬件配置

Y710配备了英特尔酷睿2移动处理器至尊版X7900（Core 2 Extreme X7900）。该处理器采用Merom XE核心，默认主频高达2.8GHz，并拥有4MB高速二级缓存；支持英特尔XMP技术，能够预读存储在内存SPD芯片中的XMP数据；用户只要通过专用的超频软件就可以调整处理器主频，因此也号称是第一款支持超频的移动处理器。根据英特尔官方提供的资料，X7900的主频能够从默认的2.8GHz提升到3.19GHz，甚至可以达到更高的3.4GHz。


英特尔酷睿2移动处理器至尊版X7900

为了更好地支持强劲的处理器，Y710-UI将键盘区右侧的小键盘替换为“Lenovo Game Zone”。这块区域不仅提供了游戏专用快捷键，还设置有处理器性能切换开关和用于显示处理器/电池状态的小型LCD。这款产品提供3个不同级别的处理器运行“档位”：Turbo（3.0GHz）、Normal（2.8GHz）和Silence（1.2GHz），其中Turbo档相当于对处理器进行了一定程度的超频。

这款产品采用英特尔GM965芯片组，搭配ATI Mobility RADEON HD2600独立显示芯片，支持DirectX 10；拥有120个着色单元和512MB DDR2显存，并提供了HDMI输出功能，便于用户将视频信号输出至大尺寸液晶电视等设备。Y710标配两块2.5英寸250GB SATA接口硬盘和2条1GB DDR2 667内存。最为特别的是两块硬盘“一主一从”，从盘支持热插拔功能，为用户的数据备份和转储增添了许多方便。这款产品还内置了采用双光头设计的蓝光COMBO，可支持蓝光光盘读取和多种格式的DVD刻录功能。



Lenovo Game Zone


可热插拔的硬盘


USB接口便于用户分享数据

丰富的多媒体功能和接口

Y710内置了电视接收模块，可通过蓝光COMBO旁边的Mini TV接口与便携式天线或有线电视信号转接头连接，电视模块的配套软件在功能和使用方法上与常见的电视卡没有区别。除了电视接收，这款产品还提供了独特的4.1环绕音箱。这套音箱系统通过了“杜比家庭影院认证（Dolby Home Theater）”，其音质表现明显超过普通的笔记本电脑，底部的低音单元更是增强了影片欣赏时的现场感。

这款产品提供了丰富的接口，较大尺寸的机身使接口的分布位置更加合理。为了充分发挥超高分辨率屏幕的效果，Y710上设置了独特的VGA输入/输出切换功能。通过VGA接口旁的开关开启VGA输入功能后，系统将只为屏幕供电，无需开机即可将Y710当作一台效果出众的17英寸宽屏LCD使用。另外，在机身前部还设置了多功能读卡器和环绕声及低音单元的开关。


电视接收套件和遥控器


HDMI和VGA输入/输出接口


双光头设计的蓝光COMBO



低音扬声器位于机身底部

处理器性能出色

性能测试中我们采用Windows Vista Ultimate简体中文版操作系统，通过PCMark Vantage来考察其整体性能以及在商务办公方面的表现；3DMark 05/06和《半条命2》用于测（下转第12页）



品位独到
——明基Joybook X31笔记本电脑

■晶合实验室 壹分

厂商：	明基电通（BenQ）	上市状态：	已上市
售价：	16 888元	咨询电话：	400-888-0333
附件：	数据线、说明书、驱动光盘等		
推荐：	追求产品设计和性能的高端用户		

随着ThinkPad X300和MacBook Air的发布，13.3英寸笔记本电脑再次成为市场热点。但今年上半年上市的13.3英寸产品普遍性能表现不佳，尤其是3D游戏的表现受集成显卡的限制，一直为用户所不满。因此明基JoyBook X31在尚未发布之时，就凭借标配独立显卡而吸引了众多消费者关注。

X31的外观设计非常简洁，大量运用直线条，造型看起来略显方正，但结合边缘处精细的切面处理，反而显得隽秀典雅。这款产品的顶盖采用镁铝合金制造，表面经过细腻的磨砂工艺处理，并以深咖啡色类肤质涂料涂装，触感细腻柔顺，在不同角度的光线照射下显露出迷人的质感。出于对产品轻量化设计的追求，X31的顶盖厚度不到5mm，对顶盖的强度多少有些影响。



吸入式COMBO

X31的屏幕采用13.3英寸LED背光镜面宽屏，分辨率为1280×800，亮度达300cd/m²。测试中X31的显示质量较好，屏幕四边无明显漏光，亮度均匀，画面色彩自然通透，过渡较好。屏幕顶部是130万像素摄像头和麦克风，不过摄像头不能转动，令人遗憾。机身底部同样采用镁铝合金材质，颜色比顶盖较深，呈深棕色。



简洁轻薄的顶盖设计

这款产品的键盘、触摸板和腕托均采用白色系外观，其中腕托和部分边框为珍珠白色，键盘区域则为乳白色。键盘沿用了明基常用的全尺寸曲面舒压设计，回弹力适中，不过键程略短，手感一般，整体来看适合敲击力度略小的用户。键盘上方为快捷键区和扬声器所占据。快捷键采用蓝色背光触摸式按键，无论视觉效果还是使用效果都很不错；扬声器则被隐藏在横贯的银白色金属网罩之下。另外，在触摸板下方还有一个指纹识别器。



采用蓝色背光的触摸式快捷键

这款产品基于完整的迅驰2平台设计，采用GM965芯片组和英特尔Wireless WiFi 4965AGN无线网卡（支持IEEE 802.11a/g/n），搭配低电压版英特尔酷睿2 L7500双核处理器（主频为1.6GHz），拥有800MHz前端总线和4MB二级缓存。L7500处理器采用65nm工艺制造，小型化封装设计。与普通的酷睿2双核处理器相比，这款处理器的体积缩减了60%，TDP（热设计功耗）为17W，在兼顾产品性能表现的同时，可以很好地控制整体功耗。



指纹识别器

X31配备了NVIDIA GeForce 8600M GT独立显卡，拥有256MB 128b GDDR3显存。8600M GT开发代号为G84，采用80nm工艺制造，核心频率为475MHz，显存频率为1400MHz；拥有32个统一渲染单元/顶点着色单元，能够对DirectX 10提供良好的支持。从参数上看，8600M GT相当于台式机8600GT的降频版，其性能较好。

除了L7500处理器和8600M GT独立显卡，X31还配备了容量高达250GB的5400r/min SATA硬盘和2条1GB DDR2 667内存，以及吸入式COMBO和多功能读卡器。需要指出的是X31的硬盘直接采用排线与主


英特尔酷睿2 L7500双核处理器

板相连，用户升级硬盘时要注意插拔力度。另外，这款产品还内置了千兆网卡、56kbps调制解调器和一个额外的IEEE 802.11b/g无线网卡，在网络支持尤其是无线网络方面非常全面。



硬盘直接采用排线与主板相连

性能测试采用与联想IdeaPad Y710-UI相同的方案。测试中X31表现出令人满意的性能，尤其是在3D性能相关的测试中，DOOM3和《半条命2》的帧速都轻松破百，3DMark 05的成绩更达到了7856分。受处理器性能的制约，在两款基于DirectX 10的游戏测试中，X31的表现不算很好。这款产品采用一块5800mAh电池，最高性能测试下待机时间超过2.5小时，令人满意。

JoyBook X31		
测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	总分	2842
	Memories	1916
	TV and Movies	2174
	Gaming	2504
	Music	2948
	Communications	2474
	Productivity	2223
	HDD Test	2926
MobileMark 2007	DVD 2007（高性能关闭休眠）	148mins
Super π	104万位	18.423s
3DMark 05	1024×768/默认设置	7856
3DMark 06	1024×768/默认设置	4631（总分）
	SM 2.0	1981
	HDR/SM 3.0	1946
	CPU	1403
战争机器	1024×768/Medium Quality/DX10开启	35.75fps
孤岛危机	1024×768/Medium Quality	19.683fps
DOOM3	1024×768/High Quality	107.6fps
半条命2	1024×768/默认设置	106.43fps





明基X31是一款独具魅力的产品，咖啡色的配色在笔记本电脑中非常罕见，优异的造型设计和精致的生产工艺，加上较轻的重量（含电池约1.95kg），难免让人第一次接触就产生喜爱之情。虽然新产品上市价格还较高，但仍然值得对产品品质要求较高的用户考虑。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

（上接第10页）9下的游戏性能，DOOM3用来测试其OpenGL性能，DirectX 10性能测试通过《战争机器》和《孤岛惊魂》来完成，MobileMark 2007则用来测试其续航时间。可能是测试软件对新款处理器的支持存在问题，3DMark 05/06的处理器测试项目无法进行，因此无法取得3DMark 06下的成绩。

在测试过程中，借助强悍的处理器和高规格的配置，Y710表现出了强大的性能。PCMark Vantage的总成绩甚至超过了许多台式机，Super π 104万位计算仅耗时17.503s，令人惊讶。在游戏相关的测试中，这款产品的性能比想象中略低一点，大部分测试项目取得了令人满意的成绩，不过在两款基于DirectX 10的游戏测试中，表现很一般，在所有特效设置为中等的情况下，《战争机器》的成绩也不到24fps。我们认为是Mobility RADEON HD2600的性能略有不足，影响了产品的性能发挥。

IdeaPad Y710-UI测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	总分	3709
	Memories	2492
	TV and Movies	2675
	Gaming	3403
	Music	4069
	Communications	3991
	Productivity	3702
	HDD Test	2994
MobileMark 2007	DVD 2007（高性能关闭休眠）	85mins
Super π	104万位	17.503s
3DMark 05	1024×768/默认设置	6614
战争机器	1024×768/Medium Quality/DX10开启	23.817fps
孤岛危机	1024×768/Medium Quality	15.85fps
DOOM3	1024×768/High Quality	83.2fps
半条命2	1024×768/默认设置	101.41fps

IdeaPad Y710-UI配置一览	
预装操作系统	Windows Vista Home Premium简体中文版
屏幕	17英寸宽屏
分辨率	1920×1200
处理器	英特尔酷睿2移动处理器至尊版X7900
主频	2.8GHz
主板芯片组	英特尔GM965
显卡	ATI Mobility RADEON HD2600
显存容量	512MB
硬盘	日立5400r/min SATA 250GB×2（其一支持热插拔）
内存	DDR2 667 2GB
光驱	蓝光COMBO
网卡	10/100Mb自适应
无线网卡	英特尔PRO/Wireless 4965AGN
电池	5700mAh
尺寸	395mm×285mm×39mm
整机重量	约3.65kg（含电池）





相比过去的“天逸”系列，IdeaPad Y710-UI是一款更加引人瞩目的产品，无论外型、功能还是性能，都有许多新的亮点。全面而又独到的功能设置，体现出设计师对用户应用方式的深入了解；强大全面的多媒体娱乐性能，足以让高端用户选择它来代替笨重的台式机。如果产品正式上市后能将价格逐步下调，相信会有较好的市场前景。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★☆



家庭影院的新选择
——漫步者S5.1多媒体音箱

■晶合实验室 壹分

厂商：漫步者（Edifier）	上市状态：已上市
售价：2480元	咨询电话：800-810-5526
附件：遥控器、音频连接线等	推荐：中高端用户

S系列一直是漫步者多媒体音箱的最高端产品，距最初的S5.1问世已有近7年之久，在这段时间中S2000、S2000V、S2.1M、S2.1等产品陆续问世。漫步者逐步完善了自己的高端产品线，新版S5.1的推出，算是为全新的S系列产品线补上了最重要的一环。虽然采用了相同的命名方式，但新版S5.1与老版并无明显的继承关系。从扬声单元、箱体设计、电路直到外型设计，几乎全部是重新来过。下表是笔者根据漫步者提供的资料整理出来的。从中可以看出新老版本之间的巨大变化。

规格	老版S5.1	新版S5.1
卫星箱功率	25W	32W
低音箱	90W	120W
RMS总功率	240W	280W
卫星箱装饰	PVC贴皮	亚光撒点烤漆
低音箱装饰	PVC贴皮	PVC贴皮
卫星箱分频	电容分频	两阶分频器
低音单元口径	8英寸	10英寸
卫星箱声学结构	密闭式	密闭式
低音箱声学结构	后倒相	主动式与被动式结合
超级数字线控器	无	有
遥控	有	有
输入端口	5.1输入	5.1及辅助输入（立体声）

极具震慑力的低音箱

新版S5.1给我们留下的第一印象就是和小号保险箱一样巨大的体积，由于使用了10英寸扬声单元，低音箱达367mm（宽）×397mm（高）×489mm（深），甚至只能与卫星箱分别包装。仅卫星箱的包装箱体积就足以容纳整套普通5.1多媒体音箱，低音箱的包装体积看上去更像是装大尺寸彩电的箱子。


巨大的包装箱

从造型上看，低音箱相对变化较大。采用了独特的“主动式与被动式结合”的声学设计，类似“推挽式”，只不过被动单元与主动单元呈90°放置（标准推挽式设计为相向放置）。推挽式设计又称“低频复合扬声器系统”，其好处是可以抵消奇次非线性失真，降低阻抗，在保持箱体容积不变的情况下改善低频质量。


低音箱独特的声学结构


10英寸低音单元

S5.1的低音箱采用与S2.1类似的固定金属网罩，无法看清单元的具体情况。网罩周围圆形的塑料障板表面处理非常细致，具有一定的金属质感；障板与箱体的尺寸对比给人一种单元直径远超10英寸的错觉，也使低音箱看上去更加威猛。其低音单元RMS功率达120W，拥有一个体积很大的磁钢（拆箱后目测直径应超过7英寸），虽然能够保证低频质量，但也对功放的控制能力提出了更高的要求。

品质不俗的卫星箱与中置箱

S5.1的卫星箱沿用与S2.1一致的设计风格，采用超大磁钢设计的3.5英寸复合振膜中音单元，与25mm丝绢膜高音搭配。箱体除了表面的喷漆工艺略有变化，其他地方看起来几乎完全一样。采用同样的单元和密闭式箱体设计，有助于提升产品的动态和瞬态表现，但对低频下潜有不利影响。不过对于X.1系统的卫星箱来说，这种设计负面的影响要小很多，对动态、瞬态控制力的提升反而会带来更多好处。


卫星箱

中置箱对于5.1系统而言至关重要，人声及中频表现的好坏往往完全取决于中置箱的设计。S5.1的中置箱采用双中音单元设计和“哑铃式”布局——一个25mm丝绢膜高音单元位于中央，2个3.5英寸中音单元左右对称放置，箱体同样为密闭式设计。

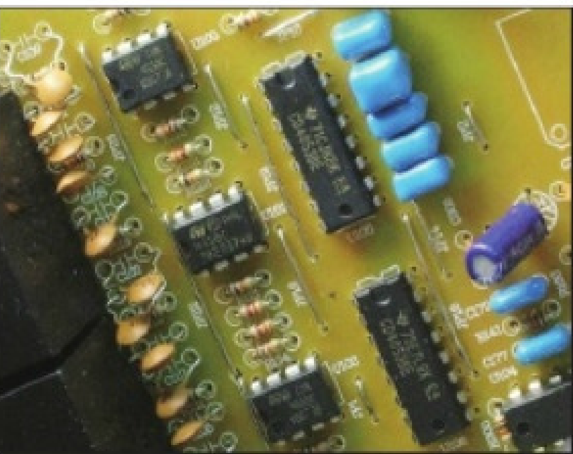

3.5英寸复合振膜中音单元


中置箱

用料扎实的电路设计

S5.1的低音箱RMS功率达120W，卫星箱与中置箱的RMS功率均为32W，总功率在280W左右。加上大磁钢中音单元和强调动态与瞬态的箱体结构设计，对功放和分频器的设计提出了较高要求，这样的情况在X.1多媒体音箱中是非常罕见的。通常采用这种设计方案的产品，对功放的功率要求会比较高。除了满足RMS功率需求之外，还要留有充足的功率余量，否则就很难保证对动态和瞬态的控制。俗语说就是这种箱子非常难“推”，“吃”功率较狠。

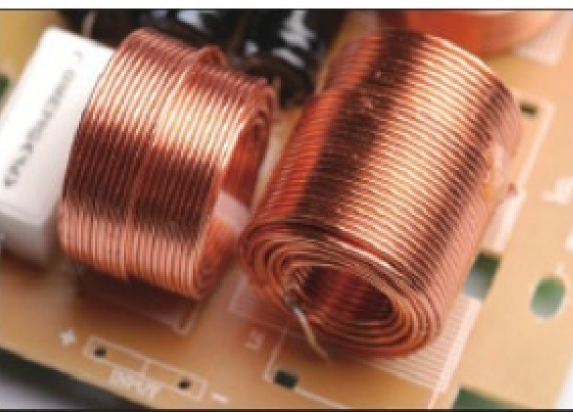
漫步者在这款产品的功放部分可谓不惜工本，采用了2颗意法半导体（ST）生产的TDA7294芯片和5颗TDA7296芯片。TDA7294是一种Hi-Fi级的大功率单声道功放芯片，单颗功率可达100W。S5.1使用2颗TDA7294来驱动低音单元，5颗TDA7296分别被用于驱动5个环绕声道。这种芯片同样是Hi-Fi级的单声道功放芯片，单颗输出功率达60W，可提供充足的功率保障。


S5.1的功放电路设计令人满意

在大功率功放芯片之外，S5.1的低音箱中还配备了一个大号的环形变压器。虽然厂家没有公布这个变压器的功率等参数，但依据我们的经验来看，它完全可以满足S5.1的需求。另外在变压器前还额外串联了一个单独的EMI滤波器，用于消除电网中的浪涌杂波，这一设计同样也是多媒体音箱中不多见的。在卫星箱的分频器部分，S5.1采用了二阶感容设计，电路板上两个较大的电感线圈以轴向垂直的方式排列，能够避免相互间的磁通干扰。


低音箱中的大功率环形变压器

另外，这款产品提供了两路输入。一路为标准的6声道信号输入，用于连接6声道声卡或环绕声功放；另一路为两声道立体声输入，主要提供给重视音乐欣赏效果的用户。在使用中，这两路输入可以同时连接，随时切换。当处于立体声输入状态时，两只后置卫星箱和中置箱会自动进入静音状态，整套系统工作在2.1模式下。


卫星箱的分频电路

音质测试——地动山摇的气势

在经过约80小时的煲机之后，我们采用创新X-Fi platinum声卡与乐之邦MD-10解码器作为试听平台，对S5.1进行听音测试。测试中针对S5.1提供两套信号输入的特点，在6声道和DTS测试中音箱直接与声卡相连接；在立体声输入时，则通过光纤输出到解码器之后再连接音箱。

测试曲目方面除了我们常用的人声、管弦乐（以室内小品为主）、打击乐（以鼓乐为主）、交响乐以及部分以场面宏大著称的影片和游戏之外，还特意增加了部分6声道DTS CD和影片。其中包括DTS版蔡琴的《恰似你的温柔》和《康定情歌》、赵鹏的《人声低音炮》和部分知名音响厂家制作的DTS试音碟，以及部分DVD5 DTS试音碟。

测试中得益于超大口径的低音单元和优秀的功放电路设计，S5.1对动态和瞬态的控制能力相当出色，在试听中表现出惊人的气势。尤其是当回放一些大动态的影片和曲目时，颇有“地动山摇”的感觉——巨大的声浪扑面而来，强大的声压促使我们的试听人员呼吸急促，摆放设备的桌面和座椅都发生了轻微的共振，甚至手中的遥控器上都能感觉得到。就这一点而言，S5.1已经达到面积在20～30m²的客厅中使用的要求。

S5.1的声音风格类似S2.1，刚猛迅速，定位准确，声场开阔，解析力出色。高频明亮高亢，向上的延展性较好，能够表现出较丰富的泛音；中频人声干净致密，良好的解析力甚至能够在一定范围内还原出歌者的气息，尤其适合较年轻或充满激情的嗓音；低频下潜很深，但并不拖沓，反应速度很快，具有出色的爆发力。总体来看，这款产品的音色比较中性，适用面较广；低频量感比S2.1有所增加，但还是略微有些偏紧，高频相对略偏明亮。我们建议用户在欣赏大场面影片时适当增加低频增益，而在欣赏音乐时可略微衰减高频，以突出其中频。

S5.1规格表		
功率放大器输出功率	卫星箱通道	RMS 32W×5（THD+N=10%、f=1kHz）
	低音通道	RMS 120W（THD+N=10%、f=80Hz）
功率放大器信噪比	≥90dB（卫星箱通道）	
失真度（%）	≤0.05	
调节形式	超级数字线控器 遥控器	
低音单元	10英寸（外径260mm） 防磁	
中音单元	3.5英寸（外径92mm） 防磁	
高音单元	直径25mm丝膜高音 防磁	
输入电源	220V 50Hz	
卫星箱箱体尺寸	116mm（宽）×203mm（高）×160mm（深）	
中置箱箱体尺寸	316mm（宽）×117mm（高）×157mm（深）	
低音箱箱体尺寸	367mm（宽）×397mm（高）×489mm（深）	
重量	约33.5kg	



仅就音质而论，S5.1完全可以用来组建家庭影院。那种凌厉威猛的气势、宽阔准确和干净中正的音色，会让你在第一时间体会什么叫做“先声夺人”。其整体性价比要好于部分入门级家庭影院系统；超级数字线控器和遥控器兼具的操作方式，也很符合家庭影院的需要。不过其造型较难与客厅内的风格统一。P



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

无能的力量

——一个80后教育工作者的“防沉迷”手札

■ 天津 小马哥
北京 冰河

这是一篇与众不同的文字。相对其他关于网瘾问题的解读来说，无论是平实的写作风格，还是冷静的过程分析，都无法立刻挑起读者的阅读兴趣。然而这却正是这篇文字的价值所在，它剥离了那些无聊的煽情、激愤的指责，貌似公允实则居高临下的道德评判，将其实非常明确却往往为人故意所忽略的事实摆在我们眼前，让人不得不低头思索。“80后、高校教师、心理咨询师、资深游戏玩家”，多重身份交织在一起，构成了文章作者独有的专业权威。尽管这种专业权威并不能保证他的观点完全无懈可击，文字流畅华美，但是其中所流露出的一个年轻人对于同龄人的关切和思考，以及为了帮助他们而付出的心血和努力，却让习惯常年站在高处指点评判的记者汗颜。从这个角度来说，这是一篇值得我们尊敬的文字。

一、网瘾的黑与白

我出生在上世纪80年代，按照时下流行的说法算是“80后”中的一员。跟许多同龄人一样，我的童年也是与动漫游戏相伴度过的，其中尤其痴迷电子游戏。从只有“一杆一钮”简陋手柄的ATARI 2600、投币式大型游戏机，到“红白机”任天堂FC，再到后来的PC Games乃至网游，几乎最近20年间各种曾经流行的游戏形式我都曾接触过，堪称“游戏万金油”。幸运的是，那个玩物丧志的魔咒始终没有在我身上应验，甚至因为一度热衷日版游戏，无师自通学会了日语。世纪之交的2000年，我从本地的一所重点高中毕业，顺利地考取了师范大学，成为高校招生体制全面并轨改革前“末代”师范生中的一员。

4年的大学生活波澜不惊，唯一能拿出来夸耀的就是在学校周边大学城一带的网吧里留下了CS“悍匪”的诨号。不过，那都是在念大一、大二的时候，升入三年级后，突然对心理学产生了浓厚的兴趣，开始把更多的业余时间拿来泡图书馆，沉浸在弗洛伊德、荣格、华生等心理大师的精神世界中。后来，还误打误撞考下了国家劳动与社会保障部颁发的心理咨询师职业资格证书。也因为拿了这个证，毕业的时候，我成了同届学生中少数几个能以本科学历进入高等院校工作的幸运儿，在本地的一所市属高校的心理咨询室担任专职辅导员。

由于具有教师、心理工作者和资深玩家的三重身份，我在工作中尤其注意一段时间以来在社会上被炒得沸沸扬扬的青少年网瘾问题，想通过自己的亲身实践对时下流行的那些有关网瘾的各种观点进行验证。不想，我越深入这个问题就越感到以往对于网瘾问题存在太多的误读和误判，以至于我不得不扪心自问：对于网瘾我们到底了解多少？或者根本就是一无所知！

那么，“网瘾”真的存在吗？

这个问题或许会激怒很多人，因为在他们看来，网瘾的存在是一件毋庸置疑的事情，要不然，“我家的小孩子怎么会成天到晚待在网吧里逃学玩游戏，不是网瘾是什么？”而笔者想要借由这个问题说明的是，大众和传媒眼中、口中的“网瘾”，与从心理学专业角度进行研究的网瘾并不完全是一回事。如果不首先澄清这个问题，那么接下来的任

何讨论都会变成“鸡同鸭讲”，各说各话的赘言，不会有任何积极作用。

其实，目前国人口中流行的“网瘾”问题，大都是指网络游戏成瘾，也就是玩网络游戏造成的上瘾问题。但真正被世界各国心理学界普遍接受的网瘾概念，其实只有“网络成瘾障碍”（IAD：Internet Addition Disorder）和“病态网络使用”（PIU：Problematic Internet Use）两种，前者由美国纽约的精神病学家和临床精神药物学家伊凡·金伯格博士（Dr. Ivan Goldberg）提出，后者则是匹兹堡大学教授金伯利·杨（Kimberly S. Young）最先命名的。但无论是前者或是后者，所描述的其实是同一种现象，即由于患者重复使用网络所导致的一种慢性或周期性的着迷状态，并带来难以抗拒的再度使用欲望，同时产生想要增加使用时间的张力与忍耐、克制、退缩等现象，对于上网带来的快感一直有生理及心理依赖。


上网成瘾、吸烟成瘾或者啃指甲成瘾，其心理根源都是趋同的

由此可见，国人所谓的“网瘾”与真正学术意义上的网瘾，起码有两点根本性的区别：1.网络游戏不是网瘾的唯一成瘾源。不管是IAD还是PIU，都是把成瘾者的网络使用行为看做一个整体，并不刻意强调上网的具体内容。这是因为人们的网络使用行为本身就是非常复杂的，很少有网民只使用单独一种网络功能，比如只玩游戏，不聊天、不下载、不浏览网页、不写博客、不收发E-mail，这在现实中几乎是不可能的。从某种意义上说，正是因为互联网丰富的应用功能，才让众多使用者不但不会很快感到乏味，而且有可能沉迷其中。2.网瘾是人的成瘾，而不是游戏成瘾。国人在讨论网瘾问题的时候，几乎把全部的罪责都加在游戏头上。于是，“电子海洛因”“沉迷制造者”之类的大帽子纷纷落下，似乎游戏就是万恶之源，网瘾成为网络游戏永远无法洗刷的原罪。然而，心理学意义上的网瘾，首先被看作是成瘾者自身的一种行为异常或功能障碍，以此为基础再来讨论导致网瘾产生的原因和治疗康复的方法。可见，心理学在探讨网瘾问题时，中心点是人，而不是游戏或网络。否则，干脆关掉所有的网络服务器岂不就万事大吉了吗？即便真的可以这样做，如果不能认识到网瘾问题的中心是人的问题，那么我们一定会看到诸如扑克瘾、麻将瘾、电视瘾、音乐瘾等其他形式的成瘾问题取代网瘾成为新的社会问题。

说到底，“网瘾是否存在”之所以会成为一个问题，关键在于人们对于“网瘾”有着不同的理解和认知。对于这些不同的观点，应该给予充分的理解和尊重。但必需说明的是，我们所要探讨网瘾是严格科学意义上的，或说是严格心理学意义上的网瘾，即IAD或PIU。只有这样的网瘾才是真实存在的网瘾。脱离了这个前提，那些关于网瘾的争吵和指责，在这个年代里，大多是为了赚钱而故意掀起的风浪而已。这样的例子，我想就不必举出来了。

二、何为瘾？谁有瘾？

通过长期研究和观察，心理学界把网瘾患者的典型症状归纳为以下几点：

1.突显性（Salience）：网络成瘾者的思维、情感和行为都被上网这一活动所控制，上网成为其主要活动，在无法上网时会表现出强烈的渴望。

2.情绪改变（Mood Modification）：如果停止使用网络，可能会产生激怒、焦躁和紧张等情绪体验。

3.耐受性（Tolerance）：成瘾者必须逐渐增加上网时间和投入程度，才能获得以前曾有的满足感。

4.戒断反应（Withdrawal Symptoms）：在不能上网的情况下，会产生烦躁不安等情绪体验。

5.冲突（Conflict）：网络成瘾行为会导致成瘾者与周围环境的冲突，如与家庭、朋友关系淡漠，工作、学习成绩下降等；会导致成瘾行为与其他活动的冲突，比如与学习、工作等社会活动和其他爱好等的冲突；会导致成瘾者内心对成瘾行为的矛盾心态，即意识到过度上网的危害但又不愿放弃上网带来的各种精神满足的冲突。

当然，这些都是对网瘾的一般性描述，那么要如何判断一个人是否患上了网瘾呢？目前广泛使用的网瘾诊断标准是美国学者金伯利·杨根据《美国精神疾病分类与诊断手册第4版》（DSM-IV）中病态赌博的诊断标准修订而成的。该诊断标准包括8个问题，有“是”和“否”两种选项，如果选择“是”超过5项，就可以被诊断为网瘾。这也是正规医疗机构诊断医治网瘾时所依据的重要判断标准。但在国内，到目前为止，还没有一个由权威机构发布的统一的网瘾临床诊断标准。出于实际需要，近年来也出现了一些有针对性、较为科学的网瘾判断标准。中国青少年网络协会从2005年开始发布的《中国青少年网瘾数据报告》中，把网瘾的评判标准归结为一个必要条件（前提标准），即上网给青少年的学习、工作或现实中的人际交往带来不良影响。在这一前提下，只要再满足以下3个补充条件（选择条件）中的任何一个：①总是想着去上网；②每当因特网的线路被掐断或由于其他原因不能上网时会感到烦躁不安、情绪低落或无所适从；③觉得在网上比在现实生活中更快乐或更能实现自我，就可以判定为网络成瘾。

不过，即便有了科学、权威的网瘾诊断标准，也不是说随便什么人都能对网瘾做出诊断。首先，做出诊断的人必须具备相应的专业资质，即拥有国家相关部门颁发的心理医师或心理咨询师的职业（执业）资格证书，否则就算是很有声望的人做出的判断也只能作为参考意见，而非正式诊断；其次，即便是有专业资质者所做出的诊断，也要看是否符合有关的诊断程序规定，否则也难以保证准确无误。由此可知，网瘾的诊断是一件相当严肃的事情，需要严谨、客观和科学负责的态度，绝不能搞成群众运动，更不能作为牟取商业利益的手段。动不动就给人头上扣一个“网瘾”的大帽子，并把人强行带到近乎集中营的地方从精神到肉体进行彻底的改造，“灵魂深处闹革命”，这不但不是医者所为，还是变相将那些接近网瘾状态的弱者向深渊再推了一步。

三、网瘾何害？

网瘾有没有危害？这看似是个没有必要回答的伪问题。“网瘾是病啊，起码是心理问题吧，怎么可能没有危害呢？”这种说法是否合乎逻辑姑且不论，但有一点是确凿无疑的，仅凭这样一句推论是不能证明网瘾具有危害性的，除非能进行系统的论证。

从专业角度上说，对于确诊的网瘾患者，网瘾的危害是实实在在的。网瘾对患者的影响首先体现在心理层面上：

1.身份认知混乱：简单说，就是个人对自我的认知与其实际扮演的社会角色之间发生了错乱和混淆。因为互联网本身具有匿名性的特点，使人们可在网上或网络游戏中获得一个与现实生活中完全不相干的虚拟身份，最典型的就是变换性别的所谓“人妖”问题。正常情况下，人们能够分辨出网络虚拟世界和现实生活的界限，不会产生混淆。但网瘾会极大削弱患者的分辨能力和判断能力，产生自我迷失，甚至把网络或游戏中处事方式用于现实生活的情景，造成严重后果。曾经有一位网友连续上网20多个小时后，在回家的路上从一座桥上纵身跃下摔成重伤，幸而抢救及时，捡回了性命。后来，当医生向他询问坠桥的原因时，他坦承是因为错把现实中的桥当成游戏里的移动区，“为了能快点回家就跳下去了”。这就是典型的由网瘾造成的身份认知混乱的表现。另一个著名而常见的例子是很多网民（即使没有网瘾）在现实生活中见到有下划线的文字，会不自觉用手点一下，这是长期在互联网上阅读、点击超链接带来的虚拟与现实的行为习惯混同。


网瘾其实还是心魔在作祟，但如果不针对原因进行相应救助，可能反而后果更严重

2.人格障碍：是指个人的人格特征显著偏离正常，形成了特有的行为模式。罹患网瘾的人，通常都会出现明显的人格障碍症状，表现为既有人格特征的尖锐化或者朝截然相反的方向转变。诸如平时自信的变为浮夸、争强的变为好斗、多言的变得缄默、勤奋的变得懒散、和缓的变得暴躁等。网瘾者中常见的人格障碍类型有：逃避型人格障碍、被动攻击型人格障碍、表演型人格障碍及强迫型人格障碍等。网瘾一旦导致成瘾者的人格障碍，不但会对他们的学习、工作和生活造成极其严重的影响，而且还会给网瘾的戒除和治疗造成极大困难，严重者甚至可能出现人格分裂。

3.人际交往障碍：是指网瘾者部分或全部丧失正常社会交往能力的现象。尽管网络为人们提供了新的人际交往媒介，但这种以计算机和网络为媒介的交往，在大多数情况下只能以较为刻板的方式，用文字、图形符号等传递信息，难以如现实生活中的人际交往一般，用手势、语言、表情等在传递信息的同时表达丰富的感情。网瘾者由于长时间沉



上海大学 招生公告

学游戏拿高薪！

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十五期班），有关事宜公告如下：

招生计划：6月27日开学

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：60

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

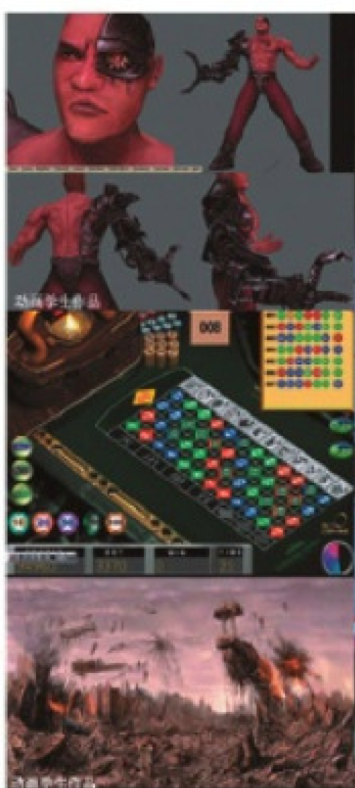
游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证　书：完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的《上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：1、上海大学嘉定校区（住宿）：住宿上海大学嘉定校区学生公寓。
2、上海大学新闸校区（走读）：新闸路1220号（江宁路口）。

入学条件：高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者：免试入学。





特别提醒：上海大学两年制游戏影视动画研修班已同步招生，入学后可报读网络大专课程，技能学历双丰收！八月份开学，详情登陆:www.cia-china.com

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

浸在网络虚拟世界中，网络交际方式已经内化为其行为方式的一部分。当他们回到现实生活中，面对正常的人际交往活动时，就会因为交往形式和内容的变化产生心理上的不适应、不平衡。而与之交往的其他人，也会因其超出常规的“古怪”言行对其产生误解和排斥，让网瘾者进一步体验到人际交往的挫败感。这种挫败感反过来又加深了网瘾者对网络交际手段的依赖，逃避现实交往，进而导致恶性循环，逐渐丧失对现实交往的感受力与参与力。严重者可能造成焦虑症、抑郁症、孤独症等心理疾病。

4.社会适应不良：是指网瘾者因自身原因难以像普通人一样过正常的社会生活，并因此带来的一系列问题。由于上网已成为网瘾者的生活重心，加之社会交往障碍的影响，使他们对周遭人和事及社会活动的关注度显著降低，表现出严重的自我中心倾向，麻木、冷漠，逃避责任，以致无法适应正常的学习、工作和其他社会活动。最终在肉体上退入属于自己的小生活圈，在精神上依赖于网络中的虚拟存在。

除了心理层面的危害之外，重度网瘾患者还会出现所谓的“躯体症”，也就是由网瘾导致的身体机能方面的问题：

1.视力损害。网瘾患者由于连续上网，眼睛长时间注视电脑显示屏，会导致视网膜上的感光物质紫红质消耗过多，如不能及时补充蛋白质和维生素A，就会导致视力下降、眼痛、怕光、流泪、暗适应能力降低等视力问题。特别是长时间、连续进行网络游戏，玩家要全神贯注于随时变化的游戏场景，视神经长时间处于高度紧张状态，极易引起视觉疲劳，造成视力下降，严重的还可能导致视网膜脱落而失明。

2.身体器官损伤。上网时，特别是在网络游戏过程中，玩家需要用极高动作频率反复操作鼠标和键盘，眼、脑、手相互配合，对游戏情景作出快速反应。而网瘾者因连续长时间上网，使自己的身体姿态长时间处于非自然的强迫体位，久而久之会导致肌肉骨骼系统的疾患，易形成腰部、肩部、颈部等处的肌肉损伤，带来背痛、肩膀酸痛等困扰，严重的还会造成脊椎骨损伤、压迫内脏，影响心肺功能。俗称“鼠标手”的腕管综合症在网瘾患者中也较常见，病情较重者需施行腕管切开术治疗。

3.神经系统与脑功能损伤。研究表明，长期处于电脑的电磁辐射环境中，会对人体的神经系统造成损害。长时间连续上网的人会发生体内植物神经紊乱、激素水平失衡，出现失眠多梦、神经衰弱、疲乏无力、食欲下降、体重减轻、精力不足、免疫功能降低、焦虑、抑郁等症状，从而诱发紧张性头痛、心血管疾病、胃肠神经官能症等病，严重者甚至可导致猝死。

重度网瘾对脑功能的损害也很严重。与其他类型的成瘾问题相似，网瘾也与边缘中脑多巴胺系统（MLDS）等脑内神经环路的活动有关。当患者陷入重度网瘾时，人体内的多巴胺分泌增加，在短时期内使人处于高度兴奋状态，待上网行为停顿后则会出现情绪低落、思维迟钝、意志消沉等抑制症状。重度网瘾还会损害成瘾者对信息的深加工能力以及信息感觉能力，引起其注意力下降、朝向反应减弱、脑皮质唤醒水平降低等问题，而且重度网瘾还有可能造成无法挽回的永久性脑功能毁损。


很多时候，长着翅膀，声称要来救助你的并不是天使，他只是个鸟人

了解了以上这些，我们可以说网瘾的危害是实实在在的。但要判断一个受害实例是否与网瘾有关，却必须要具体问题具体分析，实事求是来看待。比如说，痴迷上网或网络游戏，并不一定就是染上了网瘾。即便被确诊染上了网瘾，也未必会发展到无法挽回的地步，及时有效的治疗是可以让网瘾者恢复健康的。纵然发生了与上网或玩网游有关的恶性事件，也未必与网瘾有关。近来在普通网民乃至职业玩家群体中时有发生的猝死事件，大都应归入过劳死的范畴，与网瘾无关。至于有些人因为没钱上网，铤而走险，从事违法犯罪活动，更是与网瘾扯不上关系，甚至网瘾只不过是他们掩盖自身犯罪动机根源的遮羞布而已。同样需要上网，更多的人选择了去努力工作赚钱，而不是去偷去抢。向左向右是自己的选择，与网络无关。

四、网瘾＝毒瘾？

自从网瘾问题经由大众传媒广为报道，成为一个公众瞩目的社会话题之后，网络游戏就被一些人冠上了“电子海洛因”的名号。也正是这个名号，让众多家长谈虎色变，把网络游戏视为百害而无一利的洪水猛兽。那么，把网络游戏称为电子海洛因是否恰当呢？

毒瘾属于医学专业领域所称的“药物成瘾”范畴，是指由于反复使用某种药物（天然药或合成药）而引起的一种周期性中毒状态，表现为病人对某种或某类药物依赖。在可能导致成瘾的药物中，最为人们所熟知的就是阿片类物质，如鸦片、海洛因等。由于人体内本身就存在一种类似阿片类的物质，当从外部大量摄入阿片类物质时，外来的阿片类物质逐渐取代了原来内在的阿片类物质，扼制了原来人体内正常阿片类物质的形成和释放，从而破坏了人体内的正常平衡，使人体在生理、心理上的依赖，只有不断递增这种外来阿片类物质摄入，才能使人感到愉快。如果突然停止使用，补偿机制就会失衡从而导致“停药反应”。就这样，机体的正常运行机制逐渐产生需要补偿这种外来物质的作用，即产生了身体对该外来物质的依赖性，也就是我们通常所说的毒瘾。由于这些物质都是通过中枢神经系统起作用的，某些神经递质会使人产生一种愉悦感，这种愉悦感从心理上强化了对该物质的依赖。成瘾严重的个体很难顾及

一个正常社会人的各种责任和义务，使家庭、工作都受到严重损害，甚至做出违法犯罪行为。

网瘾从类别上属于“行为成瘾”的范畴，是以某些有强烈心理和行为效应的现象为基础。除网瘾外，常见的还有赌瘾（病态赌徒）、购物成瘾（购物狂）等。行为成瘾也被看做是一种异乎寻常的行为方式，由于反复从事这些活动，给个体导致痛苦或明显影响其生理、心理健康、职业功能或社会交往等。与药物成瘾相比，行为成瘾有两个最主要的特点：第一，非摄入性。也就是说，行为成瘾具有内生性的特点，不像药物成瘾那样，是由外来物质的摄入体内导致机能紊乱造成的。第二，对象性。药物成瘾是以成瘾源作为分类依据的，除极个别情况以外，同类毒品一旦摄入足够剂量就必然会导致类似成瘾现象的发生。行为成瘾具有对象性的特点，即以成瘾行为的对象物或对象行为作为分类标准。换句话说，病态赌徒与一般赌徒的区别并不在于赌博行为本身，购物狂与一般消费者的区别也不在于购物行为本身，而是表现在自我控制能力的丧失、出现戒断综合症等方面。同样的道理，也就能够解释为什么有的人上网玩游戏会上瘾，而另外一些人却不会。对网络的病态使用行为只是网瘾患者症状表现，真正导致他（她）患上网瘾的则可能是其自身性格特点、家庭环境、社会环境以及互联网服务内容等多种因素共同作用的结果。由此可见，称网络游戏为“电子海洛因”其实是没什么道理的。

至于说网络游戏是不是导致网瘾最主要的原因，有一组有趣的数据很能说明问题。中国青少年网络协会在2005年和2007年先后两度发布《中国青少年网瘾数据报告》，其中涉及到“不同上网目的与上网成瘾的联系”一项中，无论是在非网瘾群体还是在网瘾群体中，网络游戏都不是比例最高的活动。

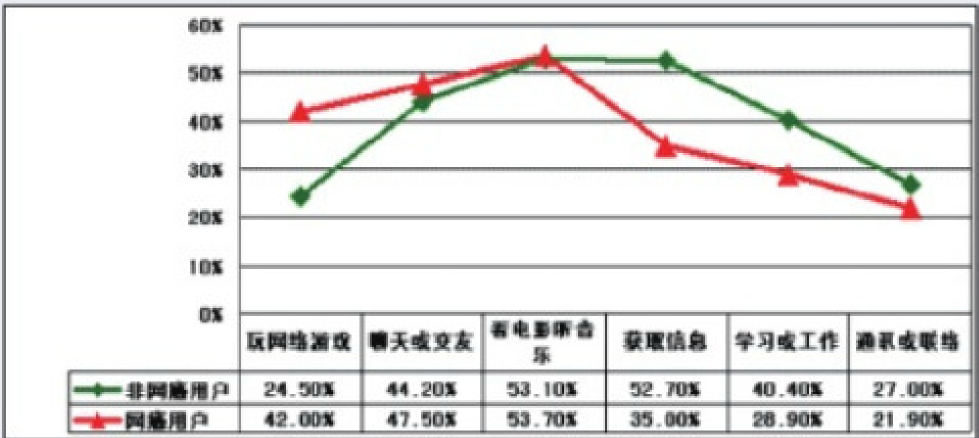
那么，又为什么有那么多人热衷于把网络游戏称为甚至干脆就当作“电子海洛因”呢？这与媒体、尤其是非专业媒体对网络游戏的妖魔化（Demonize）处理不无关系。这里所说的对网络游戏的妖魔化，是指媒体或媒体人出于各种动机，利用公众对网络游戏认识空白或既有的刻板印象（Stereotype），对与网络游戏有关的信息进行选择性报道，结果造成片面夸大网络游戏对玩家负面影响的效果，使人们误以为网络游戏是导致网瘾的唯一原因或最主要原因，进而在“网络游戏”“网瘾”和“悲剧性事件”之间建立起单向联系，达成新闻效果。

客观说，很少有对网络游戏进行妖魔化报道的媒体或媒体人在报道时是抱有诋毁网络游戏、“必欲除之而后快”的主观故意。那么，到底是什么让对网络游戏进行妖魔化的报道一度占据了舆论的主流呢？其实，媒体的从业者也是普通人，他们对事物的认识同样受到客观环境的制约，也会出现失实或偏差。更何况，在全社会普遍缺乏对网络游戏和网瘾问题的科学认识的大背景下，要求新闻媒体在这个问题上保持绝对的客观公正也是不切实际的。只是网络游戏从业者、玩家及社会大众，乃至媒体自身，还应高度关注存在于这种妖魔化背后的市场逻辑和制度逻辑。

事实证明，对网络游戏的妖魔化无助于解决网瘾及其相关的各种问题。只有通过对网瘾及游戏性网瘾的深入研究，找出导致成瘾的各种因素，并在不彻底否定网络游戏本身的前提下，有针对性提出解决方法，才是真正具有建设性的态度和作法。

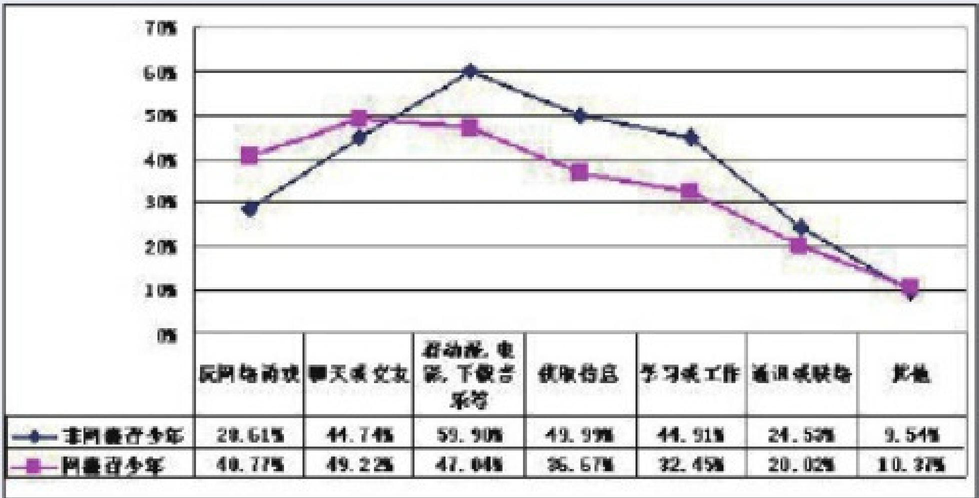
五、网瘾人口的暧昧

有多少网瘾患者？这是一个难于回答的问题，因为不同的调查统计对此问题给出的答案大相径庭，有的认为国内青少年中上网成瘾比例高达30%，有的则认为不到1%。其实造成这种差异的主要原因是不同的调查研究者对网瘾的认识和定义不同，除去样本数量过小、问卷设计有倾向性等技术因素之外，那些比例偏高的调查可能是没有注意区分有沉迷倾向的一般使用者、轻度沉迷者和重度沉迷者，比例偏低的调查可能只统计了重度沉迷者。从世界各国的研究来看，网瘾者在当地网民中所占比例大约都在10%左右，中国也不例外。根据中国青少年网络协会发布的《2007年中国青少年网瘾数据报告》显示：2007年，网络成瘾者人数占整个青少年网民总数的9.72%，比2005年调查时有所下降，约为1630万人左右。其中，男性网民上网成瘾比例（13.29%）约比女性网民上网成瘾比例（6.11%）高出7.18个百分点，18～23岁青少年网民中网瘾比例较高，为11.39%。从职业分布来看，失业或无固定职业者、研究生和本专科学生网瘾比例最高，分别约为16.5%、14%和11%。通过上述调查统计中不难看出，高等院校的在校生是网瘾比例较高的人群，但作为一名在高校工作的专职心理辅导教师，我可以非常负责任地说，学校，尤其是高等院校在心理健康工作方面的表现大大优于其他社会组织，大学生群体总体心理健康状况要优于一般社会群体，从全国平均来看有明显心理障碍者仅为0.5%，仅为全社会平均水平的1/10。而大学生中最常见的5种心理问题分别是心境障碍、适应障碍、焦虑症、人格障碍和强迫症，网瘾并不在其中。不过，在现实的学生管理中，几乎所有学校都会遇到学生逃学上网或者夜不归宿通宵上网的问题。这恐怕就要具体问题具体分析了，不能一古脑都算在网瘾头上。在这方面，我本人也在力所能及的范围内做了一些尝试。比如，曾经以学校心理咨询室的名义在全校范围内进行了关于学生网络使用情况及网瘾的问卷调查。调查结果显示，校内有沉迷倾向或轻度网瘾的学生人数约占全体学生总数的13%左右，其中重度网瘾患者有3人，不足总人数的1‰。在这3个人中，就读于艺术系表演专业的小舟是我亲自辅导过的个案，在他的身上可以看到一个网瘾少年真实的心路历程（出于职业道德和准则，当事人名字系化名）。



	玩网络游戏	聊天或交友	看电影听音乐	获取信息	学习或工作	通讯或联络
非网瘾用户	24.50%	44.20%	53.10%	52.70%	40.40%	27.00%
网瘾用户	42.00%	47.50%	53.70%	35.00%	28.90%	21.90%

2005年网瘾人口数据调查表



	玩网络游戏	聊天或交友	看动漫、电影、下载音乐等	获取信息	学习或工作	通讯或联络	其他
非网瘾青少年	28.61%	44.74%	59.90%	49.99%	44.91%	24.53%	9.54%
网瘾青少年	40.77%	49.22%	47.04%	36.67%	32.45%	20.02%	10.37%

2007年网瘾人口数据调查表

六、一个非典型的“网瘾患者”

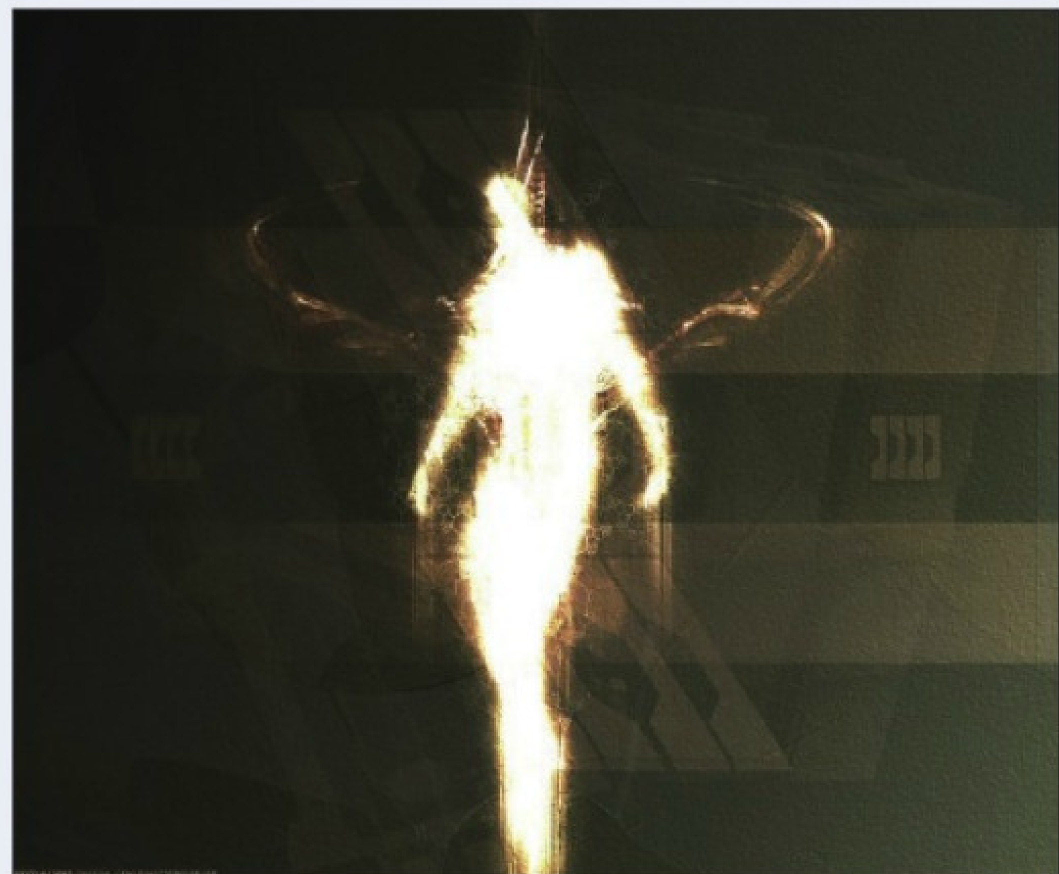
初识小舟是在我刚刚走上工作岗位后不久。当时学校组织校园歌手大赛，小舟以金融系大一新生的身份参加了比赛，以一曲当年最为流行的《我的心里只有你没有他》，一举拿下了最佳男歌手奖。除了唱功了得之外，小舟的外表也很帅气，完全不会输给“快乐男声”里被誉为最具王子气质的苏醒，是学校里女生们公认的“小Cool哥”。据说，有不少女孩子都给他写过情书，只是略显孤傲的他没有接受其中的任何一封。

到了第二学期，小舟便成了系里重点关照的“问题学生”。最开始是早晨不按时起床，上课迟到。宿舍管理员去叫起，他就推说自己得了慢性肠炎，身体不舒服需要休息。他所在班级的辅导员在得知情况以后，就要他去校医务室检查身体，他却推说校医都是“蒙古大夫”。辅导员又提出带他去外面的大医院看病，也被他拒绝。后来，就发展成为白天旷课，在宿舍里蒙头大睡，晚上夜不归宿，外出到网吧通宵上网。从所在班级的辅导员到系学工部，再到学校学生处的相关人员，都多次找他谈话，但根本不见效。有关方面也曾向我们心理咨询室提供过有关情况，希望心理咨询室协助对他的工作。但小舟显然对心理咨询抱有极大的抵触情绪，咨询室几次约他见面，都比他以各种理由推脱了。如此一来，小舟的问题只好由他所在的艺术系“继续做工作”。

事情的转机出现在新学期开始后不久，那天是周六，我根据工作安排在心理咨询室值班，一直到晚上9点左右。当我正准备离校回家的时候，在学校的大门口正好碰上小舟的辅导员大齐。听大齐说，小舟和班上的几个同学在晚点名以后，又不知去向了，八成是又去学校周边的网吧上网了。虽然天色已晚，但因为平时就跟大齐有些交情，再加上转天是周日，我便主动提出愿意帮大齐一起去找外出上网的学生。于是，我们约定，他出了校门往东去，我出校门往北走，分头行动，随时保持电话联系。

我一路找去，沿途经过了六七个网吧，规模稍微大一点的连锁网吧里只是稀稀落落地坐着一些人，因为按照规定他们必须在午夜24点停止营业。另外一些是个体经营的网吧，甚至是“黑网吧”，里面的情景就大不相同了，高朋满座不说，其中绝大多数都是学生模样。这样的网吧里自然提供的是通宵服务，基本收费是每人10元，从晚22点半到翌日早上7点半，相对于平时每小时2～4元的上网费用，通宵显然更加划算。当然，时不时也会有几个像我一样来找学生的老师，或是来找孩子的家长出现在网吧里，老板一般情况下都比较配合，如果找到了人，有时候还会帮忙规劝，只是已经交的上网费是不能退的。

当我走到第九家网吧的时候，接到了大齐的短信，说除了小舟之外，其余的学生都找到了，而且都已把他们送回了学校，还问我需不需要过来帮忙。出于对这一带网吧分布情况的了解（很不好意思地说，我也曾经是大学城一带有名的“悍匪”），我断定小舟可能去的网吧最多还有一两家，所以就给大齐回电说，让他放心安顿其他学生，我一定会把小舟平安带回。


人的孤独在于灵魂的孤独，即使躲进虚拟空间，也未必能改变

当我走进这家网吧后，竟然发现网吧老板是自己学生时代的老相识。当得知我是来找学生的时候，非常爽快地答应让我进去找人。因为已经临近午夜，为了怕有关部门突击检查，网吧里的照明灯已经全部熄灭，只能靠显示器反射的荧光来分辨上网者的模样。好在对这样的环境，我也并不陌生，在网吧里转了两圈以后，我就在一个角落里找到了小舟。

乍看上去，我都几乎不敢相信，眼前这个头发蓬乱、眼窝深陷的年轻人就是那个曾经神采奕奕的快乐男生，只是他的衣着和别在胸前的校徽、姓名牌让我确定眼前这个人就是小舟。就在那一刻，不知怎的，我的好奇心被激发了出来，非常想了解这个曾经受人欢迎的小帅哥到底是如何沦落成混迹网吧的“宅男”。恰在此时，小舟身边的一个男孩儿起身去前台结账。我便马上向老板要了那个机位，坐到了小舟的身边。

我用眼角的余光扫了一眼小舟的屏幕，记下他的QQ号，然后把他加到我的QQ里。过了一会儿，他也加了我。于是，我们开始聊Q。出于以往的上网经验和职业的要求，我并没有隐瞒自己的动机和身份，但也并没有照本宣科地劝他回头是岸。按照我的计划，让他感受到我对游戏和网络的专业和了解是第一步的，于是我约了他在CS里一决雌雄，随后又开始和网吧里的其他人一起组队打CS。因为已经有接近4年没有正经玩CS，早已经不复当年勇，连一些基本的技巧都生疏了，只是靠着当年积攒下来的实战经验，才不至于被别人欺负。不过我反倒是发觉，小舟的CS水平甚至还不如一般的入门者，这多少让我吃惊：首先大学城一带的网吧里常客不是周边院校的学生就是被征了地之后无所事事的青年，要想在这样的环境里能呆住了，CS是必修课，不但要玩得好，还要玩得俏，不然会让人看不起。二来，在一般人眼里，成天泡在网吧里的人或是网瘾者都应是游戏高手，否则又怎么能从游戏中获得快感呢？但小舟的技术实在是不敢让人恭维。他甚至不知道用AK扫射的时候要压低枪口，否则子弹就会飘起来；不知道在通道里扔手雷的时候要做平移；一见敌人出现，就狂按键扫射，一梭子子弹打完，对方毫发无损，上来一匕首就让他“Game Over”了……

终于，小舟有点吃不消了，他把键盘往前一推，摘下耳麦，摔在桌子上，扭头对我说：“有烟吗？”

听到小舟的话，我下意识把手伸进了夹克的内口袋。但拿到手上的时候，我迟疑了一下，觉得不对劲——毕竟我是老师，怎么能递烟给学生，鼓励学生吸烟呢？可是，小舟并不管这些，见我动作慢了，干脆自己上手，翻走了我手里的香烟和打火机，自顾自地抽了起来。

“你挣得不少吧，老师。”小舟举了举手里的烟，“天天都抽这么高档的！”

我只好尴尬地笑了笑，顺口答道：“有什么办法，就好这口！”

“能挣工资的人就是好，起码活得充实。”他若有所思地说。沉默了一会儿，他又说：“你是来找我回去的吧。”

我没做声。

他又看了看我，说：“你走吧。”然后，有气无力地靠在沙发椅里，“天亮了，我就回去睡觉。”

听他说出这话，我知道关键的时刻到了，便对他说：“天天这么黑白颠倒着过，你身体受得了吗？”

我本以为他会说，无所谓，反正都习惯了。可是，他并没有这么说，而是沉默了许久，才用一种非常沮丧的口吻说道：“我XX又不是夜猫子，怎么会不累？我每天通宵回去以后，全身上下都疼，重的时候，还发高烧起疹子呢！可是，除了睡下铺的哥们有时候替我打打饭，根本就没人管我！”



来自心灵深处的救助呼声，有多少人听见了呢？

“既然这样，就别天天来上网不就行了。”

“我也想啊。”他说，“可是，每天晚点名以后，我要是不出来，就觉得心里空落落的，手里没抓没挠的。开始的时候，到厕所里抽几口还能顶过去。后来，实在是忍不住了，要是一天不上网，肯定就得失眠。”说到这，他扬起头望着天花板，喃喃地说，“我也不想这样啊，有时候真想自己抽自己几个大嘴巴子。爹妈在家里挣钱不容易啊，可我却在这边瞎糟，我对得起谁啊？再说，我家里还有个亲妹妹呢，她学习比我好多了，来年就中考了，要是真能考上我们那儿的一中，又得花一大笔钱。”

“那么，就让咱们一块想想办法。好吗？”

“你行吗？”他反问。

“我不行！”我答道，“光我一个人一定不行，除非你愿意相信我，也相信你自己，咱们一起试试，看看要怎么解决这个事。”

他又沉默了，终于，他给了我一个肯定的回答。

七、半途而废的治疗

在经历了那次意义重大的“通宵”之后，我又与小舟在不同的场合做了几次长谈，最终说服他接受我的心理辅导。

其实，在与我接触前，小舟曾经抱着试试看的心态参加了一个由“著名专家”主持的戒除网瘾讲座，按照他的描述，“一到那儿，就见台上坐了谢顶老头儿，顶上还拉着大红布条幅，写着XX大学教授、戒网瘾第一人什么的，底下坐着有几百号人，有学生、有家长。从头到尾就听那老头儿一个人在上面瞎忽悠，后来有人实在是绷不住了，半道儿就溜号了。”我问他是不是也中途退场了。“怎么可能？”他耸了耸肩膀“光门票就上百块啊，这还是父母带子女一起入场的优惠价。就算是为了票钱也得忍到最后啊！家里挣钱也怪不容易的……”说到这儿，他又沉默了。显然，这次戒网瘾的努力以失败而告终了。但几次谈话中我都注意到，小舟相当在意父母挣回薪酬时付出的辛劳，并不是那种只认钱不管缘由的患者，这让我对治疗成功更加充满了信心。

后来，小舟的父母也曾想送小舟去专门戒网瘾的封闭训练营。结果，小舟又为这事儿跟父母大吵了一架。“要送我去那种地方，不如干脆就杀了我！”和我说这事情的时候小舟的语调里带着些许愤怒，“我们公会里的一个兄弟就给他们家送去那种地方戒网瘾了。结果不但花了上万块，还给打得遍体鳞伤，太惨了。以后就再没见他上线了，估计不是把网戒了，是给打怕了吧……太不是东西了，打死我也不去那种地方。不拿人当人看。”

小舟的这番话并不只是脱口而出的抱怨之辞，事实上，也的确说出了时下国内网瘾防治领域无序混乱的现状。目前，国内宣称能有效治愈网瘾的疗法大致可以分为两大类：一种是心理咨询与辅导法，另一种就是封闭治疗法。前者主张网瘾既不是心理疾病也不是生理疾病，而是一种比较偏激的爱好，一种比较强烈的习惯，只要给予适当辅导和矫正，就能戒除；后者则是把网瘾看作一种由于行为失调导致的严重心理疾病，主要通过封闭集训的手段把网瘾患者和成瘾源（网络）进行强制隔离，再借助行为矫正和药物治疗等手段进行治疗，以期达到彻底戒除网瘾的目的。从理论上说，前者适用于轻度网瘾，后者适用于重度沉迷患者，而且都应该是行之有效的方法。然而，由于社会和公众对于网瘾乃至心理健康领域的科学知识缺乏了解，再加上网瘾患者及其家属往往有病乱投医，结果给许多别有用心的人以可乘之机，戒网瘾成了某些人敛财的新招牌。于是，本来应该严格按照规定疗程进行个案咨询，变成了成百上千人参加的报告会，本来应该由正规心理卫生医疗单位实施，通过以心理治疗为主、药物治疗为辅的方法对重度沉迷者进行有针对性的系统治疗，变成了草台班子支撑的“戒网瘾学校”里陈词滥调的说教和毫无道理的体罚管教。很多人因此丧失了治疗的最佳时机，甚至因为不恰当的“治疗”导致悲剧发生。

针对小舟的实际情况，借鉴国际上流行的3种治疗网瘾的认知行为疗法，即杨氏疗法、戴维斯疗法和豪尔疗法，我制定了帮助小舟摆脱网瘾的详细治疗康复计划。这个计划包括7个阶段：

1.定位：让患者了解认知行为治疗的性质、操作程序，了解网络成瘾的性质、产生原因等，详细列出本次治疗要达到的目标。

2.规则：与患者讨论在治疗期间必须遵循的基本规则要求。

3.分级：帮助患者制定计划，包括一些与上网行为有关的具体要逐步消除与上网体验相联系的条件强化物。

4.认知重组：矫正与上网有关的功能不良认知。

5.离线社会化：主要是让患者学会在现实生活中如何有效地与他人交往。

6.整合：与患者讨论上网时的自我和离线后的自我有什么相同和不同之处，了解患者理想中的自我，并使他们意识到上网只是探查自己理想自我的一种正常的方式。引导患者在现实生活中形成完整的自我。

7.通告：与患者共同回顾整个治疗过程，与他们讨论在治疗中所学到的东西及达到的具体目标等等。

整个治疗过程预计需要11周完成，其优点在于强调患者上网的认知因素，让患者暴露在他最敏感的刺激面前，挑战其不适应性认知，逐步建立正确的上网行为。在与小舟的接触中，我逐渐发觉到他内心中相当坚强的一面，所以我判定这种疗法对小舟是有效的。

然而，当我准备按部就班对小舟进行治疗的时候，一些意想不到的问题出现了。首先，根据治疗规程，在整个11周的治疗过程中，必须由我本人全程负责。但是，作为学校心理咨询机构的仅有两个成员之一，我每天都有大量的事务性工作要处理，全校性的学生心理健康教育工作也必需由我们来组织实施，剩下留给我对小舟进行个别辅导的时间非常有限。即便是在这些有限的时间里，也常有些突发情况对治疗过程造成干扰，严重影响了治疗效果。其次，在学生群体中普遍存在对学校心理咨询工作的抵触情绪，有些人对主动去学校心理咨询室寻求帮助的同学经常冷嘲热讽，说他们是“神经病”“脑子不正常”。这种舆论压力也给小舟造成了困扰，我们不得不把每次治疗的地点选在校外，同时还要设法对周围的人隐瞒。这种做法让原本正大光明的治疗活动似乎变成了“不光彩”的事情，由此带来的负面心理暗示给小舟造成了更大的压力，对正面的治疗效果造成了一定的冲减和抵消。更为糟糕的是，学校的其他部门没有能给予治疗过程有效配合，有些做法甚至造成了反效果。

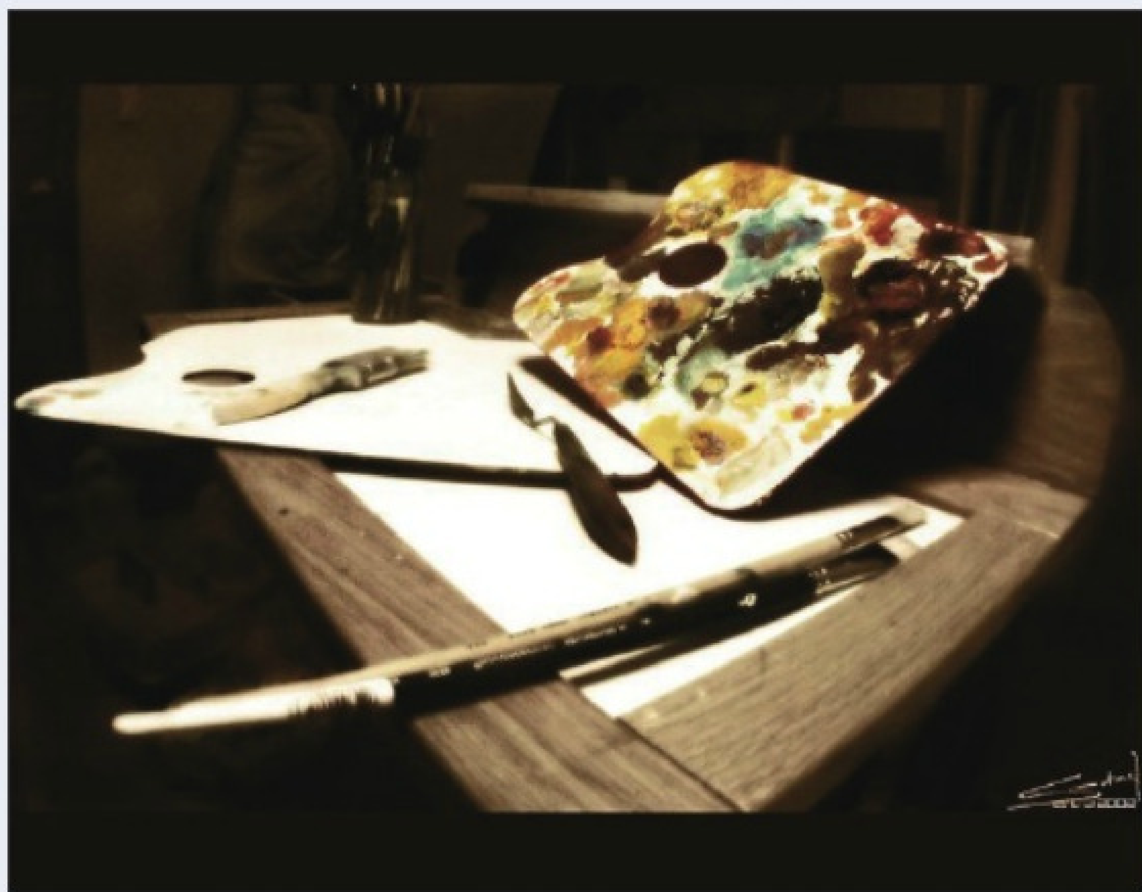
就在对小舟的治疗进入第四周的时候，学校有关部门突然通知小舟，因为他之前长期无故旷课和夜不归宿的行为，已经严重违反了学校的相关管理规定，要对其进行行政处分。这让原本心绪稍有缓解的小舟，一下子又陷入了情绪崩溃的失控状态。他不顾同学和老师的劝阻，冲进学校办公室，与负责学生工作的老师发生了激烈的争执，险些动起手来。有关部门据此认为他对自身所犯错误毫无悔改之心，且态度极其恶劣，要求对其加重处罚。而当我试图以朋友的身份去安抚他的时候，他却冷冷地扔给我一句：“老师，你骗我！你们学校里的没有一个是好人！”之后，便再也不发一语。显然，我们之间好不容易建立起的信任关心，已经毁于一旦。

其实，早在开始对小舟进行心理治疗之前，我就已经向学校有关方面详细汇报了小舟的情况，以及我们心理咨询室准备对其进行帮助的想法，也得到了有关方面的认可。事后，当我再次找到有关方面询问此事时，得到的答复是：对学生进行心理辅导和严格执行学校的规章制度都是重要的，不能因为学生有心理问题就把他所犯的错误一笔勾销，不然任谁都说自己有心理问题作为犯错误的接口，岂不是天下大乱，学校又凭什么来管理学生呢？威信何在？这样的回答，让我无言以对。站在学校的立场上，这样的说辞也绝非全无道理，但为什么不能更尊重一下我们这些心理辅导教师的专业意见，再多给我们一点时间呢？

尽管如此，我还是决定尽自己的一份心力，继续帮助小舟。虽然我也很清楚，咨询师与被咨询者之间的信赖关系一旦被破坏，想要恢复是非常艰难的。但无论作为一名教师、一名心理工作者，还是曾经跟他一起“战斗过”的网友，我都有义务去帮助他。可是，小舟的态度异常坚决，索性每天就泡在学校周边的网吧里，既不来上课也不回宿舍就寝。与此同时，他的躯体症发作的频率和严重程度也出现了明显的上升趋势。终于，有一次他在网吧里因为躯体症发作而昏厥，被紧急送进了医院。

鉴于这种情况，学校有关方面只好打电话通知小舟远在外地的父母。小舟的父母赶到学校后，对学校处理小舟的做法非常不满，指责学校管理不善，对学生不负责任，才导致小舟沉迷网络。本来，遇到这种情况，家长关心自己的子女心切，难免言词上会有些过激。但在小舟父母的谈话中，再次印证了我之前在与小舟的谈话中得出的一个结论：小舟所处的教育环境存在着很多问题。小舟的父亲是当地有名望的生意人，一直希望小舟学业有成，能够光耀门楣。但小舟自幼酷爱艺术，对读书却没什么兴趣，学习成绩平平，为此父子二人的关系搞得很僵。小舟的母亲对小舟一直疼爱有加，甚至已经到了溺爱的程度，当初小舟能够从金融系转到艺术类，就是小舟的母亲顶着全家人反对的压力支持小舟的结果，而且为了让儿子安心读书，母亲把自己的工资存折给了小舟，才让小舟有能力承担长时间上网的庞大开支。也因为这样，失望、自责和愤怒等情绪交织在一起，让小舟的母亲在面对校方的时候也数次情绪失控，再加上本身也患有疾病，不久后，小舟的母亲也住进了医院。

本来，这件事可能会演变成一个非常棘手的事件。然而，最后解开这个死结的还是小舟自己。小舟住院后的第三周，正在外地出差的我突然接到了小舟的一条手机短信：“老师，是我，这段时间来让您为我的事情费心了。我和家里人要是有什么不周到的地方，您就多包涵吧！您收到这条手机短信的时候，我已经办完退学手续，坐在回家的列车上了。我想过了，与其背上一个处分，或者被开除，倒不如自己离开来得干净！我已经想得很清楚了，您也说过的：天生我材必有用。世界那么大，总有适合我的位置。再见。”看


很多时候，事情的成败并不决定于双方的努力

完短信，我急忙回拨他的手机号码，但得到的一直是无法接通的回复。就这样，小舟从我的视野中消失了。不得不承认，当时我非常沮丧，一个人迷失方向想找回正路，我也很努力地帮助他。但是除了他与我，没人在意我们所付出的努力。我不得不承认，其实这是让更多的人沉迷网络的客观原因。

八、选择坚强

无论如何，对小舟的网瘾治疗事实上是以失败告终的，作为一名专业咨询师，这自然令我感到非常郁闷。之后，我又对几个轻度网瘾的学生进行了心理辅导，效果也并不理想。这让我开始怀疑，自己对于网瘾的一些基本认识和辅导方法是不是出了问题。大约过了半年，一个与小舟有关的消息，却再一次改变了我的想法。

那是新学期刚开始的时候，小舟的一个同乡，也是他的高中同学小斌找到我，说是小舟托他问候我，并且对我当初对他的帮助表示感谢。我问小斌：为什么小舟不直接在我的QQ上留言。小斌说，小舟已经很长时间不上网了。这让我感到非常惊讶，因为从未听说过像小舟这样的重度网瘾患者能够自愈。于是，我连忙向小斌追问事情的原委。

原来，小舟回到家乡后，父亲突发脑中风，瘫痪在床，家里折了顶梁柱，每天都有债主登门，生活状况一落千丈。母亲为了照顾父亲，操劳过度，不久也病倒了。此外，读初三的妹妹马上就要面临中考，将来的学费也成了大问题。顷刻间，一家人的生活重担都压在了小舟一个人的肩上。于是，小舟不得不白天打工，晚上照顾生病的父母。为了能多赚点钱，还要到歌厅去做驻唱歌手。尽管如此，照小斌的说法，虽然小舟比当初在学校的时候消瘦了很多，但精神状态却好得多，而且几乎没有再去上过网或玩游戏，“网瘾”对他已经是过去式了。

网瘾的产生是由个人、家庭、社会等多种因素共同作用的结果。就小舟自身的人格特质而言，他的性格较为内向，不善言辞表达，也就是他的同学们常说的“给人很Cool的感觉”。另一方面，他又是异常敏感的，戒备心很强，而且对重复的、单调的、令人乏味的事物或人容易感到厌烦，这样的性格让他很难与周围的同龄人进行沟通，也很难融入到别人的圈子里去。久而久之，就形成了“人际交往失败→在网络中寻求慰籍→与现实人际脱离→缺乏社交能力→人际交往失败→在网络中寻求慰籍”的恶性循环，最终被网瘾所困。


他救与自救，只有后者是摆脱成瘾困扰的真正路径，虽然它更艰难

从家庭方面来看，虽然小舟生长在一个健全家庭，但他的父母对他进行家庭教育的方式却很成问题。小舟的父亲望子成龙，总想让小舟按照自己设定的人生轨迹行动，却忽略了小舟自身的感受和愿望，而且在处理亲子关系问题上，有时显得过于简单粗暴。小舟的母亲与他的父亲正好相反，对小舟过于溺爱，处处照顾妥当，要星星不给月亮，甚至不管小舟的行为是对是错都毫无原则地极力维护。身处这样家庭环境之中，小舟养成了桀骜不驯的叛逆性格，同时又具有主观武断、自我中心和责任意识淡漠的特点。

其实，除了小舟以外，类似的家庭教育问题在我参与咨询的网瘾个案中很常见。在这方面，也不得不承认，所谓“90%的孩子沉迷网络与父母不正确的教育方式有密切相关”的说法，绝不是危言耸听。

从某种意义上说，教育孩子也是一种专业技能，我们这样的师范生在大学里苦读了4年，也只能算是刚刚入门，还要有多年教育实践才有资格登堂入室。但即便认识到了这一点，我们也不可能要求每对新婚夫妇们都要先培训合格，之后再生儿育女。再加上现代社会中，家庭的小型化与少子化趋势，父母们也不大可能靠纯粹的经验积累获得足够的教子（女）心得。不过，这也还只是问题的一个方面，信息化时代的到来给父母与子女之间的关系带来了新的变数。

如今，父母和子女之间除了因为年龄因素和伦理关系而产生的“代沟”之外，还普遍存在着“数字化移民”（Digital immigrants）与“数字化原住民”（Digital natives）的“信息鸿沟”。身为父辈的数字化移民大都出生在数字科技尚不发达的年代或地区，面对扑面而来的新技术大潮，要想尽各种办法，经历艰苦的学习来适应崭新的数字化环境；身为子女的数字化原住民们是与数字科技一起诞生、一起长大的，互联网和各种数码产品原本就是他们生活的一部分，对于他们来说，使用数字科技就如同使用手脚一样灵活自如。由于成长环境的差异，使得身为子女的数字化原住民与身为父母的数字化移民之间在对待互联网和网瘾的问题上，总是呈现出泾渭分明的二元化主张。前者认为没有必要大惊小怪，戒网瘾其实是大人们的小题大做；后者则视之为洪水猛兽，以毒丸禁果相称。而这种分歧乃至对立，从本质上说，是因为两者在理解、掌握、运用和管理新科技及其成果上存在着明显的能力差异造成的，传统社会遗留的亲子间等级伦理观念和家庭教育理念，又起到了推波助澜的作用。因此，代沟和信息鸿沟的双重存在，让父母与子女间的交集越来越少，也很难找到共同语言——对于子女来说，借助网络进行正常人际交往，在父母眼中就可能变成可怕的“网瘾”。由此可知，围绕着网瘾形成的亲子冲突，归根结底是不同价值观之间的冲突，而在今天这样一个逐渐向多元化的转型社会里，各种价值观交错在一起，是非善恶很难讲得清楚。家长虽然是成年人，在是非判断上可能反而比孩子更为迷惑和犹豫，所以，与其整日高喊“救救孩子”，倒不如先关注一下成年人的心理健康。

在我看来，小舟的个案在网瘾救助案例中并没有普遍的适用性，但却值得我们去思考。有人说，当今的中国正在进入一个“沉迷的时代”，这样的提法并非全无道理。最近二三十年间，中国经济社会的快速发展，随之而来的就是社会价值观的多元化。而对于广大青少年来说，因为没有真正进入社会，没有被包容在社会经济体系中，这意味着他们还会有许多选择，兴趣多变，沉迷网络只是其中之一，就像有人沉迷音乐、沉迷追星、沉迷收集是一样的。对此，我们似乎应该多一份宽容，多一份尊重。即便因为沉迷而致病，也不应把网瘾患者视为异类，应该像对待普通病人一样给予他们应该有的理解和关爱，让他们获得康复和继续生活下去的勇气，而不是相反。唯有如此，我们才能真正看清楚蕴藏在这些年轻人身上难以想象的巨大力量，而且终会发现，他们远比我们想象的要坚强得多。P



网聚中华

——"512"大地震中的中国互联网掠影

■本刊记者 冰河

曾经有这样一种说法，在《义勇军进行曲》被审议讨论成为中华人民共和国国歌的时候，有代表提出歌词中有"中华民族到了最危险的时候"这样的内容，对于一个刚刚创立、获得新生的国家来说这是否不太吉利，或者说不太得体？与会代表谁也无法对这个敏感的问题下结论，于是问题被摆到了周恩来总理的面前。周总理沉思片刻之后说"居安思危么，我看挺好，挺好"。于是与会代表再无异议，这首《义勇军进行曲》才会在一次又一次的艰难时刻激励中国人奋勇前进。

改革开放新中国成立近60年了。中国已完全不再是当年那个满目疮痍、百废待兴的国家，繁荣和富强已经真正开始降临到这块国土上。虽然《义勇军进行曲》依旧被传唱，但是对于正在成为和即将成为社会中坚力量的新生一代来说，"中华民族到了最危险的时候"，多数时间只是一句歌词而已，它并不能打动人的内心。我们已经开始进入了梦想中的幸福年代。

可灾难也往往就突然降临在这种和平安逸的生活中，没有丝毫征兆。特别是5月12日，这场发生于四川的7.8级（后修正为8.0级）地震灾害，让各行其是的中国人难以接受。虽然年初中国也同样经历了严重的冰雪灾害洗礼，但天气的变化过程还是相对缓慢一些，而造成的灾害也多数局限在交通和通讯设施损害上，由此带来的生活影响虽然严重，但并不致命。而5月12日的地震却在一眨眼间传遍了大半个中国，将地震中心的城镇几乎夷为平地，大量同胞瞬间被掩埋在瓦砾下，魂飞渺渺。但在震波刚传遍中国大地的时候，尽管很多人都从建筑中跑了出来，却并没有太在意。他们互相在手机上联络，询问地震的具体位置，同时开始盘算着会不会因此而休假半天，趁机放松一下。北京、上海、郑州、长沙……处处有震感，处处不是震中，因为真正的震中，此刻已经无法发出声音了。于是在地震的最开始一刻，我们是处在一种惊慌而调侃的情绪中，以为这不过是安逸生活的又一个小插曲，紧张而有趣的日子还将继续。



5月20日是汶川大地震第九天，成都军区陆航团姜广伟王牌直升机组上午10时成功以单轮强降北川重灾区"定时炸弹"——堰塞湖

大概在第一次震感约半小时后，消息通过互联网传向四方：四川发生严重地震，成都、重庆等大城市已经出现不少人员伤亡，从这一刻开始，整个中国才真正感受到震波的威力，而网络和电视传播渠道的迅速跟进，让我们了解到更多令人目瞪口呆的事实。相信此时此刻，很多人，包括我在内，才初次意识到什么是"中华民族到了最危险的时候"……

笔者写本文时，地震已经过去了10天。这10天我们目睹了太多震撼人心的画面，听到了太多荡气回肠的声音。对于这10天中的中国网民来说，他们所经历的、所思考的、所领悟的东西，几乎超过了他们接触网络以来的收获。

传播的力量

正如前面所说，在地震发生的最初时刻，挂在互联网上的网民是无序而杂乱的。他们中绝大部分并不清楚真实情况如何，因而大家在相互询问震中和震感的时候，还是带着一些调侃和轻松的气氛。例如在网络游戏中，很多人并没有拿一时的震动当回事，反而开始以"某某城市有震感"为名在公共频道报出所在的城市，并开始寻找同城玩家。而诸如"朝鲜在搞核试验""美国进攻伊朗""拉登大叔来了""股市彻底崩盘"等种种匪夷所思的解释也开始在QQ群和论坛中流传，并引出一连串笑谈。尽管国家地震台网迅速公布了四川发生强烈地震的消息，但短短几行的文字，并不能给网民带来多少直观的感受。直到一些地震中遭受损失的图片开始被传到互联网上，断壁残垣和横飞的鲜血立刻让所有的调侃住了口。所有的疑问和关注在虚拟空间上汇集成一股洪流，向着西南方向汹涌而去。中国互联网从未如此刻一般，所有的心都朝着一个方向。而随后越来越多惨不忍睹的事实在第一时间通过互联网发布出来，此时的关注


疲惫的救援人员，稍事休息后就要出发

已经不仅仅再是好奇，哀痛和激愤弥漫于互联网的每个角落，并让共同面对灾难的中国人开始了自发的行动。

这个行动的最典型例子发生于地震后的第二天，当每次国家遭遇灾害中的抗灾先锋解放军接受命令，紧急向灾害地区进发的时刻。一个帖子从一个汽车论坛开始向外传递。这个接受命令的解放军在奔赴灾区的时候，却得知自己怀孕7个月的妻子在逃生之后，无衣无食地停留在四川江油某条马路的一辆货车上。军人不能违抗命令先去救助自己的家人，但人的天性却让他不能不为自己的亲人作出最后一丝努力。于是在出发救助他人的时刻，他也通过互联网发出了自己的求助——“哪怕去给她送一瓶水也好。求求乡亲们了。”

没有人去求证消息的真假，尽管身在各地的网民通常对此类消息都充满了质疑，但此刻所有看到消息的人不是在互联网上相互转告，扩大消息的传播范围，就是通过其他手段联系身处江油附近的亲友，尝试寻找救助这样一位可能存在的军嫂。“不能让在前方战斗的勇士们，还有后顾之忧”。奇迹就这样发生了，12个小时后，从四川江油的警方传来消息，军嫂已经被找到，并得到了妥善安置，万千网民倾力传播求助消息成为军嫂获救的决定性因素。这也成为大地震之后，民众集合力量救助灾民成功的第一个典型例子，让仍处于沉痛和慌乱中的民众人心大振。几乎所有人都明白了这样一个道理：虽然我们身在远方，不能亲赴抗灾第一线，但只要我们心存仁善，同心同力，一样可以在这个危难的时刻救助自己的同胞。同样的例子还有身在外地的汶川女孩指点救助直升机空降场、八大医院委托全搜索网站发出千名地震重灾区伤员的名单、各大门户网站推出寻亲搜索平台等例子。更多的奇迹，就在随后的日子里不断出现……

爱心零距离


这是网上流传很广人气很旺的一张照片。军人与孩子的对视温暖人心

由于地震破坏和天气恶劣，震后初期重灾区与外界的联络和交通基本完全断绝。侥幸逃生的灾民，不得不在已成废墟的家园中寻找可以维生的物资。即使是历经艰辛逃到了受灾相对轻的地区，“食缺粮，居缺所，医缺药”的绝境也一样威胁着受难同胞的生存。就在国家紧急调拨赈灾粮款的同时，已经在远方通过互联网目睹同胞苦难的各地网民，也开始聚集力量，传达来自民间的爱心。在百度地震吧里，一个名为《“天佑华夏，众志成城”，百度网友赈灾倡议书》的帖子，阅读量超过35万人，5天之内回帖高达1万余条。在天涯社区，新浪社区等大论坛中，倡议紧急捐助救灾物资的内容也在各个板块被置于醒目位置。很快，各个来自民间的NGO（非政府组织）组织通过网络沟通，共同组成松散型的民间团体震灾援助行动小组，通过互联网互相交换信息并进行资源分配共享，达成以下分工：成都部分NGO人员与政府部门沟通合作，了解灾情，设立物资接收点。贵州数十家民间组织派出小组进行物资筹集并奔赴成都赈灾。云南的机构共同进行物资筹备，并着手准备运输。不仅仅是物资，倡议捐款的信息也出现在网络的每一个角落。在汶川地震发生后的24小时内，淘宝支付宝、腾讯财付通、易宝支付分别为李连杰壹基金、中国红十字会开通个人网上捐款平台。短短3天时间，这3个捐款平台收到捐赠都突破了1000万。每一笔均是来自网民的个人自发捐款，虽然相对企业成百万上千万乃至过亿的巨额捐助，这些资金只是少数，但这些成百上千的捐助却以更快的反应速度、更广泛的捐资范围象征着更大的力量，这是真正的“人民救助人民”。


5月12日，国家地震救援队一名队员和他的搜救犬在北京南苑机场准备出发

同赴国难

其实从对赈灾的直接救助来说，互联网所起的作用终究还是处于辅助的地位。毕竟这样的大灾害还是以国家救助为主要力量。但相对以往的历史，此次大地震救助的最大不同在于，互联网拉近了全体民众的感受距离，让没有身处灾区的民众第一时刻感受同胞的苦难，分担他们的哀痛，给予他们来自普通人最朴素的关怀和抚慰。正如一篇名为“川人从未负国，国人决不负川”的帖子中所说的那样，“我们这一代从未如此刻一般感受到我们是血肉同胞，在这一刻湖南人和你们站在一起，共担天灾”。随后汹涌的跟帖中，全国各省市自治区的网民都纷纷表态，甚至连台湾省同胞也发言表示支持。虽然发言的人未必就有资格代表各自地域的全体人民，但是表明的事实是毋庸置疑的，就是曾经为了“河南人、东北人、上海人”地域纷争而时有隔阂的民众，在灾难面前凝为一体，这是一种怎样激动人心的力量！以至于几乎是一夜之间，在公众舆论中被视为“自私、个人主义，不负责任”的20世纪80后群体形象，已经转变为向着未来承担国家社会责任而努力的成年人。对于历经灾难的中国来说，这其实是最大的收获。不经历灾难的民族不会走向成熟，经历灾难不自省的民族也不会强大。一场大地震带给中国人的是深重的哀痛，却也显示了民众的智慧和勇气，这场灾难对于我们的现在是大不幸，但对于我们的未来却是大幸。


地震1小时之后，游戏中的玩家还在相互询问震中到底在哪里，而他们的游戏也仍然在继续

时穷节乃现，一一垂丹青。





3G先锋

——中国移动TD-SCDMA业务试商用深入体验

■ 专题策划：本刊编辑部
执笔：风行水、电子土豆

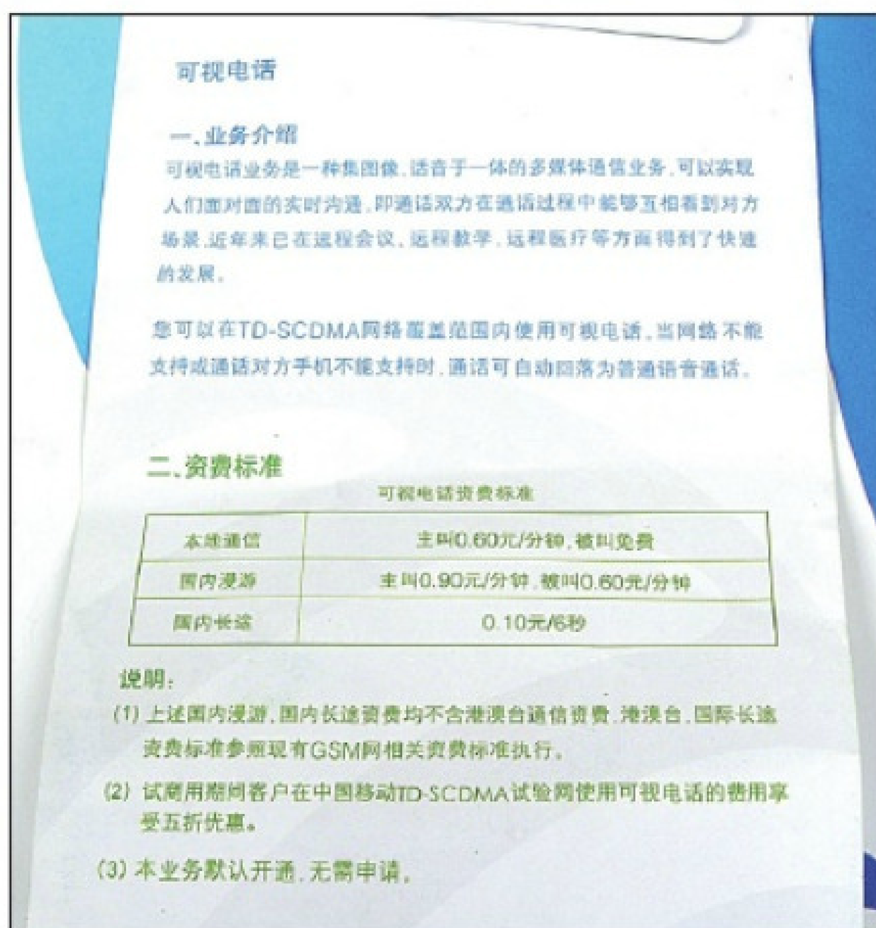
2000年12月12日，在北京申奥的关键时期，原中华人民共和国信息产业部签署了支持北京申奥的《通信机构、设施和服务保证书》。保证书中承诺：“若北京获得2008年奥运会举办权，将第三代移动通信（3G）等系列新设施、新服务提供给2008年奥运会，以确保2008年奥运会的顺利举行”。而此后，中国的3G标准确立和网络建设却经历了诸多波折，3G牌照的发放也一再推迟，一直是“只闻楼梯响，不见人下来”。



中国移动TD-SCDMA logo

在距离北京奥运会开幕仅有120多天的2008年4月1日，中国移动终于正式启动了中国版3G——TD-SCDMA网络的社会化业务测试和试商用，在北京、上海、天津、沈阳、广州、深圳、厦门和秦皇岛8个城市共放号6万个，其中试商用放号4万个（北京地区约5000个），测试用户放号2万个。中国移动邀请了2万名不同行业部门的代表客户参与TD终端、网络和业务的测试，免费提供价值2000～4000元测试终端和数据卡，给予话费补贴；同步启动的试商用业务则以优惠的价格提供终端和配套资费套餐，让普通用户有机会使用、体验TD网络和业务。

首批TD号卡均采用157号段，试商用业务TD号卡品牌为“先锋卡”，售价统一为20元。TD-SCDMA试商用的语音资费目前为全国统一定价（详细资费见后面插文），标准资费为月租费50元/月，本地基本通话费主叫0.4元/分钟，被叫免费，国内漫游通话费0.6元/分



可视电话

一、业务介绍

可视电话业务是一种集图像、话音于一体的多媒体通信业务，可以实现人们面对面的实时沟通，即通话双方在通话过程中能够互相看到对方场景，近年来已在远程会议、远程教学、远程医疗等方面得到了快速的发展。

您可以在TD-SCDMA网络覆盖范围内使用可视电话，当网络不能支持或通话对方手机不能支持时，通话可自动回落为普通语音通话。

二、资费标准

可视电话资费标准

本地通信	主叫0.60元/分钟，被叫免费
国内漫游	主叫0.90元/分钟，被叫0.60元/分钟
国内长途	0.10元/6秒

说明：

(1) 上述国内漫游、国内长途资费均不含港澳台通信资费，港澳台、国际长途资费标准参照现有GSM网相关资费标准执行。

(2) 试商用期间客户在中国移动TD-SCDMA试验网使用可视电话的费用享受五折优惠。

(3) 本业务默认开通，无需申请。

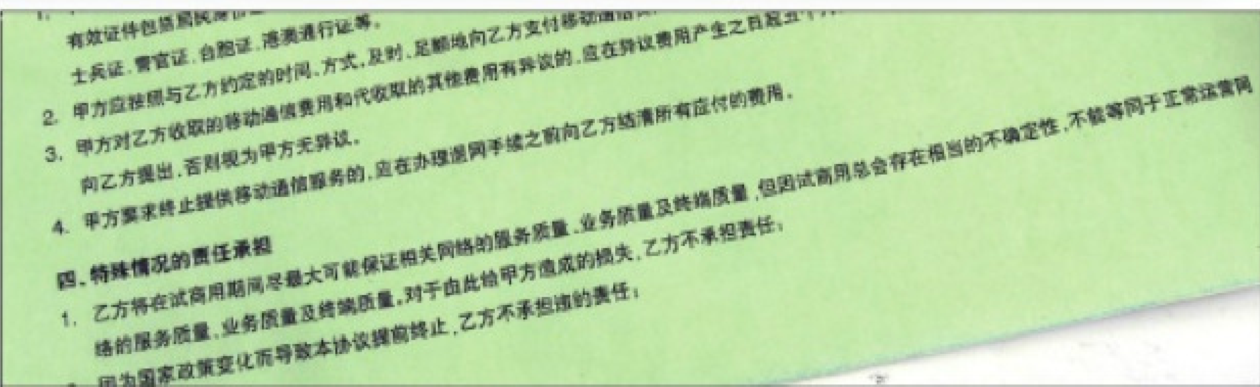
TD可视电话业务资费宣传单

钟，被叫0.4元/分钟；国内长话通话费7分钱/6秒；可视电话本地主叫0.6元/分钟，被叫免费；国内漫游则为0.9元/分钟，被叫0.6元/分钟；国内长途0.1元/6秒。中国移动提供了3档本地通话套餐（含可视电话），分别为28元包通话时长150分钟、58元包通话时长350分钟、88元包通话时长600分钟，并赠送来电显示、奥运手机报和10MB TD网数据流量和彩铃等功能；超过部分则是语音0.2元/分钟，可视电话0.6元/分钟。值得关注的是，在试商用期间（预计为5个月），客户所有在TD网络发生的通信费用，均给予5折优惠。

那么，中国版3G到底能为我们带来什么？“严守一”们最害怕的“可视电话”能实现吗？随时随地无线宽带上网的时代真的到来了吗？3G业务的资费是否高不可攀……带着一大堆疑问，笔者以普通用户的身份，购买了TD-SCDMA号卡和一部联想TD手机，亲身体验了一把“国产3G”网络的试商用服务。

曲折的TD寻号与手机购买

由于中国移动在北京地区仅投放了约5000个试商用号码，对于拥有上千万手机用户的北京市来说明显僧多粥少，“抢号”也成为TD-SCDMA放号初期的主旋律。由于TD-SCDMA制式与目前GSM手机不兼容，要体验3G业务必须购买新的TD手机，而目前TD手机款式少价格较高，因此很多用户只是先去营业厅“抢”一个157号段TD号码，真正办理TD 3G业务并开始使用的寥寥无几。笔者询问了北京地区的多个移动营业厅，营业员均表示第一批TD号码已很快售光，需要预约登记购买，放号时间尚未确定。

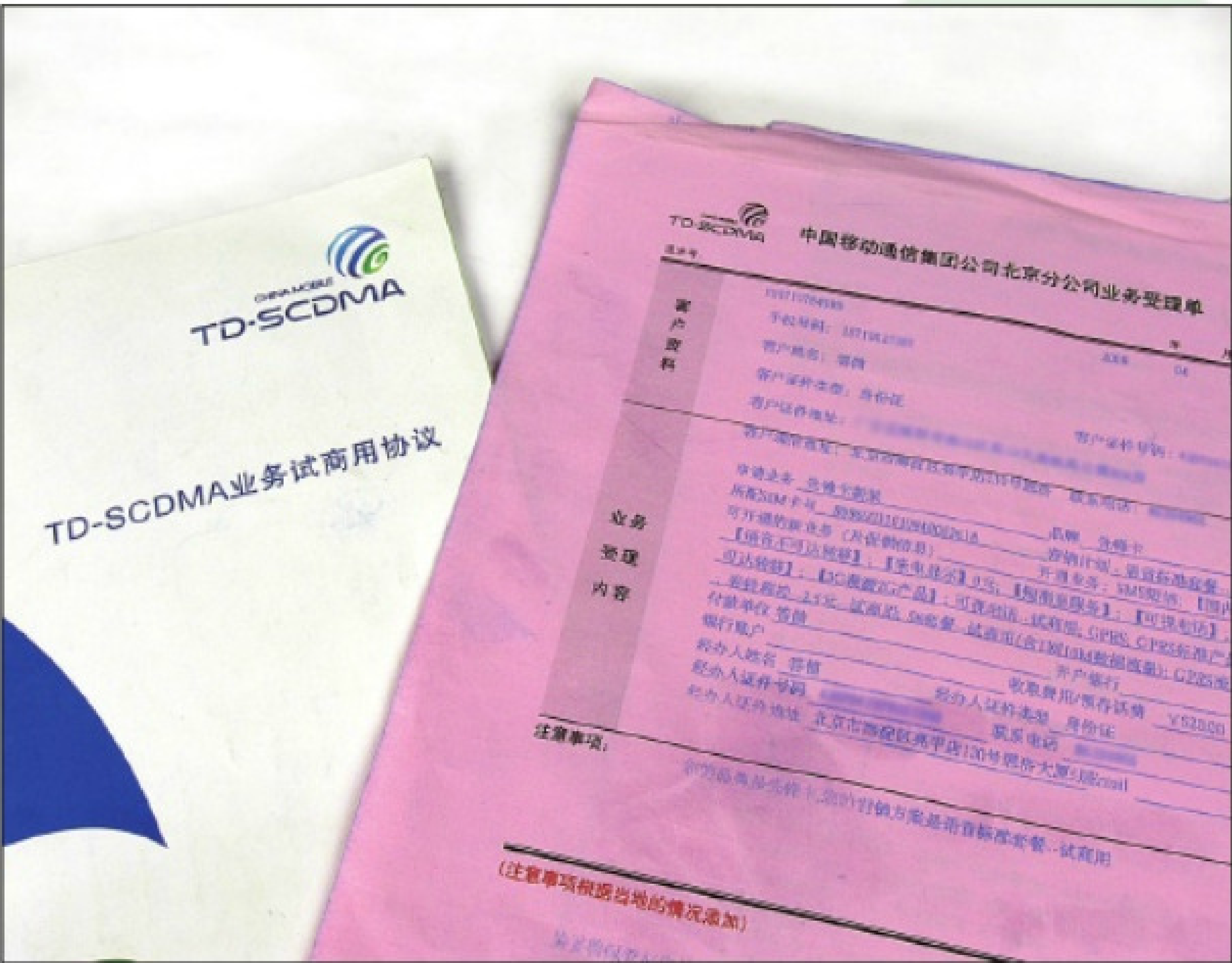


有效证件包括居民身份证……
士兵证、警官证、台胞证、港澳通行证等。
2. 甲方应按照与乙方约定的时间、方式，及时、足额地向乙方支付移动通信费……
3. 甲方对乙方收取的移动通信费用和代收取的其他费用有异议的，应在异议费用产生之日起……
向乙方提出，否则视为甲方无异议。
4. 甲方要求终止提供移动通信服务的，应在办理退网手续之前向乙方结清所有应付的费用。
四、特殊情况的责任承担
1. 乙方将在试商用期间尽最大可能保证相关网络的服务质量、业务质量及终端质量，但因试商用总会存在相当的不确定性，不能等同于正常……
络的服务质量、业务质量及终端质量，对于由此给甲方造成的损失，乙方不承担责任。
因为国家政策变化而导致本协议提前终止，乙方不承担违约的责任。

TD试商用协议中明确规定，试商用期间因网络服务质量等问题造成的用户损失，中国移动不承担责任

4月的一天，笔者路过相对偏僻的北洼路移动营业厅时，顺便进去问了一下，不曾想此处还有TD号码在发售。该厅也只剩了两个号码，而且不能像全球通用户入网那样提供选号机会，只能由系统随机抽取，办理完入网业务前用户甚至都无法得知号码。此前有媒体报道称，许多移动营业厅都要求客户一定要持有北京身份证才可购买TD号码和办理TD业务，但该营业厅里的移动客户经理表示，用外地身份证亦可入网，只是需要在20元卡费的基础上预存500元话费（北京身份证需预存100元），且TD的157号段“先锋卡”为预付费业务，不能透支话费。笔者咨询了TD-SCDMA的一些具体业务和资费方案，该客户经理显然还不太熟悉，只好取来TD宣传单页照本宣科，并不时叫来其他同事询问。当笔者表示要立即购买一张TD号卡的时候，该客户经理显得有些犹豫，并很诚恳地说，目前TD-SCDMA业务只是刚刚开始试商用，无论网络覆盖还是服务都还不太完善，希望笔者慎重考虑是否要入网。

值得一提的是，该营业厅设置了TD-SCDMA业务受理专柜，因此笔者不必像其他客户那样排长队取号，这算是对3G新用户的一点点优待吧。不过在专柜办理业务的营业员显然对这项新业务也不是很熟悉，一些套餐的选择还是在事先已了解详细资费方案的笔者提醒下操作的。尽管如此，办理一个简单的TD号码入网手续仍然耗去了20多分钟，好在后面并没有其他用户等待。



TD-SCDMA业务入网单

经过一番波折后，笔者终于拿到了一张TD-SCDMA网络专用的双模USIM卡，号码为1571002XXXX，据悉此次北京发放的试商用号码均为此号段。北京移动此前表示，共有6款TD手机（分别来自联想、海信、新邮通、中兴、三星和LG）和两款TD数据卡（中兴和大唐）推出，但该营业厅可出售的手机只有海信和新邮通的各一款产品，由于对这两款手机不太满意，笔者当时暂未购买，想再去其他卖场看看，不曾想之后会为购买一台TD手机大费周章。





TD-SCDMA网络专用的双模USIM卡

在拿着TD号卡走访了国美、苏宁、大中、迪信通、中复电讯等各大手机卖场及公主坟等北京主要手机集散地之后，笔者发现除了北京移动自有营业厅外，其他卖场居然均无任何TD-SCDMA手机可供销售。而且，绝大多数卖场营业员对TD 3G制式几乎一无所知，即使笔者强调要买的是中国版3G的TD手机终端，一些营业员居然还是拿出水货版的WCDMA手机（甚至还有普通的诺基亚GSM手机），信誓旦旦地说这就是笔者需要的3G手机……看来近期从卖场购买TD手机暂时无望，笔者回头找

到入网时的营业厅，却被告知TD手机已售罄，并表示每个营业厅的TD手机只能向在该营业厅入网的号卡机主销售（入网TD号码需与手机IMEI号码匹配），所以其他移动营业厅即使有货也不能卖给我，笔者顿时无语……感觉就像回到了十多年前那个要托关系才能买到“大哥大”的时代。

幸好这年头还有个叫“淘宝”的好地方，笔者跟淘宝上寥寥无几的TD手机卖家一一沟通后，从一位广州商家那里以1830元邮购到了一部联想TD800 TD-SCDMA手机，这才使得接下来的3G体验得以继续。

从入网到购机的过程中，我们明显感觉到，无论是从TD-SCDMA的公众宣传、营销人员的培训，还是TD手机终端的采购和渠道推广方面来看，中国移动对这次TD-SCDMA试商用的准备显然并不充分和完善。那么，对于TD-SCDMA的网络覆盖和常用业务，中国移动准备好了吗？



联想TD800 TD-SCDMA手机

真刀真枪的3G体验——TD-SCDMA服务测试

1.联想TD800手机与TD USIM卡


TD800展开外观


可180度旋转的摄像头

此次伴随我们体验的TD-SCDMA手机来自联想，其型号TD800直接说明了该手机的网络属性。这款手机采用翻盖设计，主色调为黑色，是一款典型的男士用商务手机（具体规格参数见插文）。其内屏为一块2.2英寸的TFT彩屏，分辨率176×220像素，外屏是一块1.0英寸的单色LED屏，值得一提的是其位置隐藏在外盖九方格中的中上格，当屏幕不亮时完全与上盖其它部分融为一体，这是一个不错的设计。这款手机提供了一个可180度旋转的摄像头，这是典型的“3G型”摄像头，因为它既需要在打视频电话时对准自己，又需要在拍照时背向操作者，所以必须设计为可旋转。摄像头像素130万，采用CMOS感光元件，不支持自动对焦，仅支持数码变焦，拍摄清晰度尚可。


TD800配备1050mAh电池，电话不多的情况下正常待机3天左右

TD800支持蓝牙连接，不过能提供的蓝牙服务仅限于文件和名片资料传输，以及话音网关（**参见后文**）。机身左侧放置了音量调节按钮，右侧则安排了耳机插孔和数据线接口。TD800的翻盖外侧醒目地标注了TD-SCDMA字样，而手机键盘上也设置了视频通话的专用按键，显示出其与众不同之处，但奇怪的是，联想居然随机提供了两根不同的数据线，仔细研究后才发现，其中一根用于提供U盘连接和充电功能，另一根则为数据应用专线（**参见后文**）。


两根接口相同、功能却完全不一样的数据线

联想TD800是一款TD-SCDMA/GSM双模3G手机，既可使用TD-SCDMA网络专用的双模USIM卡，也可使用普通GSM网络的SIM卡。但反过来，目前绝大多数主流GSM手机并不能识别出这张双模USIM卡。然而有趣的是，我们发现大多数支持WCDMA制式的WCDMA/GSM双模3G手机却可正确识别出TD的USIM卡，当然只能使用其GSM模式。为了给大家一个直观的比较，我们将这次测试用的USIM卡和普通的GSM SIM卡放在一起拍了照，可以看到二者的IC芯片触点完全不同。同时，从USIM背面的文字还可以看到这张3G手机卡支持双模，具有128kB的记忆容量。

TD800采用的是展讯SC8800 TD/GSM双模芯片，该芯片目前在TD-SCDMA手机中的使用率超过50%。其上传速率为128kbps，下行速率384kbps，最大特点是用单芯片整合了多种功能，由于功能高度集成，成本得以降低，也能在一定程度上减少了功耗。具体来讲，SC8800采用0.18微米CMOS工艺，能够全面提供MP3/AAC、MPEG-4、500万像素摄像头、DV、TV Out以及可视电话等3G典型业务的功能。



TD-SCDMA的USIM卡（下）与GSM SIM卡的正反面比较

包括联想TD800在内的TD手机均支持TD/GSM双模自动切换，即只需要一张手机卡，插入TD卡有TD信号时就是TD手机，没有TD信号时就自动切换成GSM模式；而放入GSM卡也完全可以当作普通GSM手机使用。



3G通信技术的发展历程和TD-SCDMA技术简介

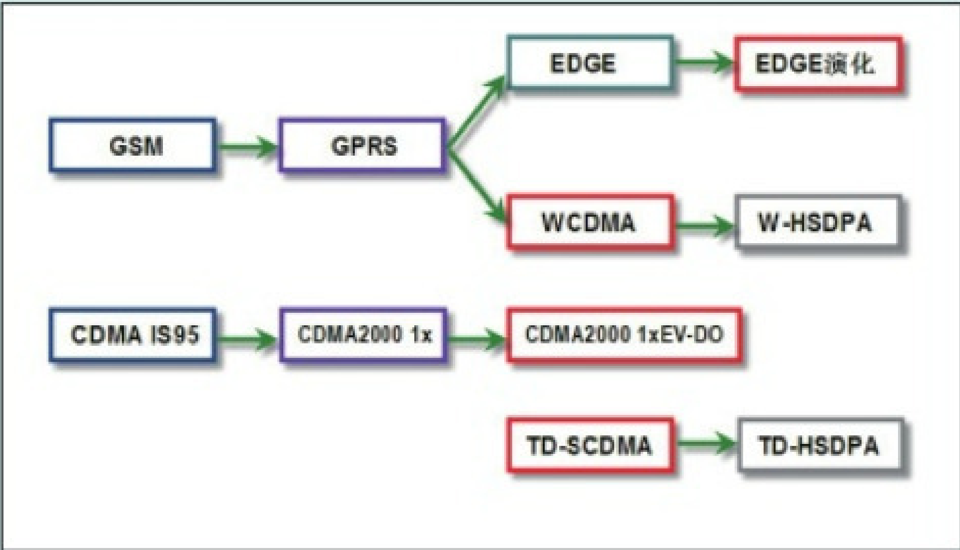
2G到3G TD-SCDMA网络的数据传输率对比

标准技术特性		TD-SCDMA（3G）	GSM（2G）	GSM GPRS（2.5G）	GSM EDGE（2.75G）	CDMA 2000 1X（2.5G）
传输速率	下行	384kbps（（HSDPA阶段2.8Mbps））	9.6kbps	53.6kbps	247.4kbps	153.6kbps
	上传	128kbps	/	26.8kbps	123.7kbps	76.8kbps
通讯功能		语音电话、可视电话、无线上网、WAP、短信、彩信	语音电话、短信	语音电话、无线WAP、短信、彩信	无线上网、WAP、短信、彩信	无线上网、WAP、短信、彩E（同彩信）

“3G”中的“G”是“Generation（代）”的简写，每一代通信技术都有典型特点，例如1G为“模拟话音服务”，2G为“数字话音服务”，而3G则为“移动数据服务”。3G目前包括6种技术标准，其中5种由国际电信联盟（ITU）在2000年5月选定，经实践发展，该批次中的CDMA2000、WCDMA、TD-SCDMA等3种逐渐成为主流3G标准，去年年底ITU又正式批准WiMAX为新3G标准。TD-SCDMA（Time Division-Synchronous Code Division Multiple Access，即时分同步的码分多址技术），是唯一具有中国自主知识产权的3G标准，鉴于专利费用的支出及安全等考虑，中国延缓了其它3G标准的推行，而于今年4月正式推出TD-SCDMA试商用。以下我们围绕TD-SCDMA，讨论国内可能与其产生竞争的其它标准，以及它们在国际上的推广情况。

CDMA2000是由美国高通公司提出，目前在美国占有60%的3G市场，在韩国和日本也有部分覆盖。从技术上来讲，CDMA2000的第一阶段CDMA2000 1X（在国内已由中国联通建网并提供服务）通常被称为2.5G，其理论下行速度为153.6kbps（19.2kB/s），高于同为2.5G标准的GPRS，在3G未普及之前很有竞争力；而通常被认定为3G的是CDMA2000 1X的演化版CDMA2000 1X EV-DO，其理论下行速度目前可达3.1Mbps（388kB/s）。从运营上来讲，EV-DO的优势在于可从原CDMA2000 1X甚至更早的CDMA IS95平滑升级，运营商升级成本较低，但在中国GSM网占据了大部分市场，该优势发挥有限。CDMA2000的支持者相比WCDMA较少，除高通公司外，北美还有一些其它支持者如Nortel（北电）、Lucent（朗讯）等，另外韩国的三星也在进行开发。

而WCDMA目前的标准来源于欧洲和日本各自在该方面的技术的融合，是国际普及化程度最高的一种3G标准，目前欧洲所有国家几乎都部署了该技术，日本也有大幅覆盖。从技术上来看，WCDMA是GSM系列的3G标准，其前续技术是GPRS（理论下行速度115.2kbps，14.4kB/s），目前WCDMA下行传输速度为384kbps（48kB/s）。由于从GSM发展而来，WCDMA假如能在中国推广，将拥有绝对的前期优势。虽然从GPRS升级到WCDMA并不如CDMA 2000那样平滑，基本需要铺新网，但鉴于WCDMA的普及与成熟度，升级所需硬件设施成本会下降，弥补了前述缺点。目前WCDMA的厂商支持非常广泛，爱立信是积极倡导者，诺基亚、NEC、日立、松下、富士通等也都在积极研发，而WCDMA手机已大量上市，国内市场中销售的许多国际品牌GSM手机都有对应的WCDMA 3G版本。



主流3G技术的演进路径。WCDMA与TD-SCDMA未来均会向HSDPA演化，但又不尽相同，故加前缀以示区别。

TD-SCDMA属于新生儿，它由中国原信息产业部电信科学技术研究院提出，与德国西门子公司联合开发，目前我国是唯一应用该技术的国家。从技术来看，TD-SCDMA与CDMA、GSM均无明显继承关系，其理论下行速度为384kbps（48kB/s），与WCDMA相同。随着TD-SCDMA的试商用，现在已经有越来越多厂商表示支持，但实际行动更多还处于观望之中。

事实上，以上三者在技术上各有优劣，没有谁能占据绝对优势，各项的优缺点都不会导致最终对比结果在数量级上的差别。

最后讨论一下EDGE技术在中国的可能作为。作为GSM系列分支的2.75G技术，EDGE（理论下行速度236.8kbps，27.8kB/s）通常被认为是GPRS和WCDMA间的过渡。目前EDGE也已发展出自己的演化版本，速度是现有版本的3倍，实际已达到3G标准。从GPRS升级到EDGE的成本很低，现在许多欧洲国家都采取了EDGE与WCDMA并行发展的策略，利用EDGE进行全国性的覆盖，在热点地区升级到WCDMA。事实上，前两年中国移动已在国内许多大城市全面部署了EDGE，若未来中国在稳固了TD-SCDMA市场之后，放松其它3G标准进入，EDGE将会得到怎样的应用，还是具有相当的想像空间。

当前三种主流3G技术标准的比较

3G标准技术特性	WCDMA	CDMA2000	TD-SCDMA
核心网	基于GSM-MAP	基于ANSI-41	基于GSM-MAP
双工方式	FDD	FDD	TDD
双向信道带宽（MHz）	10	2.5	1.6
码片速率（Mbps）	3.84	1.2288	1.28
帧长（ms）	10ms	可变	10ms（分两个5ms子帧）
基站同步	异步（同步可选）	同步	同步

注：3G三大技术体制主要的区别是空中接口的不同，也即无线传输技术的不同。另外，TD-SCDMA还采用了智能天线、联合检测、上传同步、接力切换等对系统性能有很大提高的关键技术。

2.TD-SCDMA试商用阶段提供的服务


TD-SCDMA网上营业厅

中国移动为TD-SCDMA社会化业务测试及试商用开通了专门的门户网站http://tdtest.chinamobile.com/，该网站内设网上营业厅（需要用户输入自己的TD手机号才能进入登录界面），可提供TD业务增减、套餐资费变更、话费及通话详单查询、PUK码查询、短信发送/群发等功能。

目前，除基本的语音通话、短信和彩信业务之外，TD“先锋卡”提供的特色业务主要是可视电话和基于可视电话的来电显示、呼叫等待、呼叫转移等，其他增强业务包括手机报（彩信、WAP或短信方式）、WAP上网、数据上网、彩铃、航信通、12580综合信息服务等，但暂不支持IP长途业务。在尚未建立TD-SCDMA网络的漫游城市，TD“先锋卡”可漫游到GSM网实现除可视电话外的大部分功能。

3.TD-SCDMA信号与通话服务实测

在进行测试之前，我们先介绍一下联想这款TD800手机如何处理GSM与TD-SCDMA双模切换。在手机设置的“网络类型”下，安排了“TD-SCDMA”和“TD优先”两个选项。如果选择前者，则只能收发3G的TD网络信号，而选择后者时，手机则会在TD信号不足的情况下自动切换至GSM网络。这种设计看起来很体贴，但实际上却给使用带来了不可预料的麻烦，其问题在于判断“TD信号不足”的标准。我们在测试中有时会发现手机锁定了TD信号，但该信号又很弱，无法进行正常应用，而另一方面手机“TD优先”的判定又没办法让我们切换到GSM网络。结果这部手机在该情况下陷入了瘫痪：进入了信号盲区后就一直显示紧急呼叫，很难再自动搜索到TD或GSM网络，要强行关机后再开机，才能重新搜索进入网络。我们查阅了其它一些TD手机的资料，发现有的型号手机直接设计了让用户选择GSM网络的选项，这显然是一种更周到的考虑。

我们在北京市内的三环路、四环路、五环路、京津塘高速路北京段沿线，以及地铁1号线等区域对TD-SCDMA信号的覆盖情况进行了测试。根据道路的限速规定，我们的行车速度控制在30～100公里/小时的范围内。在整个室外行车过程中手机上均有较强的TD信号，并且完全可用，看来目前北京市区内的TD信号覆盖良好。整个过程中语音通话基本没有问题，只是在南四环中路上以80公里/小时行驶时出现过一次语音失真的情况；视频通话总体质量也较高，画面时有出现马赛克性质的跳动，但音频没出现中断现象。在某印刷厂所在的北京南郊亦庄工业区内，TD800手机亦能搜索到良好的TD信号，但在室内信号较弱，有时会切换到GSM网络。值得一提的是，尽管手机显示TD信号总体良好，但偶尔也会出现信号满格，却无法拨出电话或对方无法拨入的情况，好在这种情形只是在部分区域会出现。



TD800的“网络类型”选择菜单

代表TD网络的“T”记号（左下角图）和代表GSM网络的伞形记号



视频通话质量良好

从我们试用的情况来看，目前TD-SCDMA信号覆盖的最大问题恐怕是在室内与电梯中。在整个测试过程中，在住宅内基本只能被迫切换到GSM网络（写字楼内信号略好，本刊编辑部中有较稳定的TD信号），即使走到室外TD信号为满格，进入室内后也可能立刻没有TD信号，而且在门窗边时常还会出现如前所述“TD信号很弱”，又不让切到GSM网的情况。这种情况在高层建筑中更是明显，笔者住在6楼，将手机尽力伸出阳台的防盗窗，TD信号仍时断时续，以致于撰稿中一些必要的照片不得不跑到室外去拍摄。至于在电梯、地铁等密闭空间就更加不用提了，基本上搜索不到TD信号。这些情况都说明目前虽然北京已基本实现室外TD覆盖，但针对室内的信号覆盖仍旧属于非常初级的阶段，特别是这种类似于“GPS低穿透”（GPS只可在室外或靠窗处使用）性质的问题，证明要么基站数量远远不够，要么是底层的技术还待进一步改进。

此外，测试中令人感到不满的是，TD-SCDMA切换或重新连接网络的速度也较慢，无论是开机还是从没有信号的室内、电梯走到信号良好的室外，均要等较长一段时间才可搜索到网络。不过，这也有可能是测试机型自身的问题，因为即使在室内初次连接GSM网络，所花时间也比普通GSM手机长许多（可能是先判断有无可用的TD信号）。但是另一方面又值得肯定的是，这款手机基本实现了TD网到GSM网的平滑切换。我们试着在TD信号良好的室外接通一个电话，然后走向信号很弱的室内，其间电话信号一直没有中断，测试最长的一次已经超过6分钟，足够说明问题了。不过有趣的是，挂断电话后手机仍显示为TD信号，当然这时已经是0格了，但是它又试图“挣扎”了一下（表现为TD信号又跳了一两下），然后才“很不情愿”地切换成GSM网络。我们认为这应当只是手机厂商自己的策略了（前面说的宁愿努力寻找极微弱的信号，而不愿意直接切到



中国移动TD-SCDMA 3G业务与2G业务的资费比较

TD-SCDMA标准资费

资费项目		资费标准
月租费		50元/月
本地基本通话费	主叫	0.40元/分钟
	被叫	0
国内漫游通话费	主叫	0.60元/分钟
	被叫	0.40元/分钟
国内长途通话费		0.07元/6秒
短信息费		发送网内0.1元/条、网外0.15元/条、接收免费

注：该资费实际上与目前GSM全球通的标准资费相同。

可视电话资费标准

通信状态		资费标准
本地通信	主叫	0.60元/分钟
	被叫	0
国内漫游通信	主叫	0.90元/分钟
	被叫	0.60元/分钟
国内长途通话费		0.10元/6秒

呼叫转移资费

资费项目	资费标准
语音呼叫转移	0.20元/分钟
可视电话呼叫转移	0.30元/分钟（0.2元语音呼叫转移费+0.1元视频通信费）

TD网数据流量套餐

套餐名称	套餐费	月包含流量	超出部分
标准资费	0	0	0.03元/kB
100元套餐	100元	2GB	0.01元/kB
200元套餐	200元	5GB	0.01元/kB

注：所有套餐费用均包含cmnet和cmwap两种接入方式，但不包括GSM网GPRS流量，所有数据流量费用封顶1000元/月。

语音套餐资费

TD-SCDMA试验网套餐资费						GSM网资费	
套餐月费	包含本地主叫时长（含可视电话）	包含新业务内容	超过部分		其他资费	本地主叫	其他资费
			语音本地主叫	可视电话本地主叫			
28套餐	150分钟	来电显示、奥运手机报、T网10MB流量					
58套餐	350分钟	来电显示、奥运手机报、T网10MB流量、彩铃	0.20元/分钟	0.60元/分钟	标准资费	0.2元/分钟	标准资费
88套餐	600分钟	来电显示、奥运手机报、T网10MB流量、彩铃					

TD-SCDMA社会化业务测试和试商用期间，USIM卡价格为20元/张。从当前的资费标准来看，TD-SCDMA通信服务并非高不可攀，而且试商用期间客户在中国移动TD-SCDMA试验网的所有通信和数据流量费用均享受5折优惠（不含在GSM网的费用）。这样折算下来，在TD网内的套餐内本地主叫费用仅为约7～9分钱/分钟，要知道这其中还包括可视电话的通话时间；即使是超出套餐的部分，语音通话和可视电话的资费也仅为0.1元和0.3元/分钟，只是0.5元/分钟的长途通话费不算便宜，而GSM网下本地主叫也仅为0.20元/分钟。另外，折算后TD手机的网内/网外短信费分别为5分钱和7.5分钱/条。

比较一下目前北京移动旗下的三大GSM品牌的本地资费，全球通的88套餐算下来本地主叫约0.14元/分钟（需办理最贵的288元套餐）～0.25元/分钟（88元套餐，超出部分0.35元/分钟）；动感地带本地主叫资费为0.25元/分钟（21:00至次日9:00为0.12元/分钟）；神州行本地主叫资费为0.20元/分钟（需加拨12593）。很明显，与北京移动的所有GSM品牌相比，目前TD“先锋卡”在TD网络下的本地主叫资费优势还是非常明显的，GSM网下的主叫也还算便宜，非常适合需要进行大量本地通话和发短信的手机用户。而如果用户漫游到上海、广州、深圳等其他7个有TD网覆盖的城市，T网下漫游话费也将比GSM品牌的标准漫游资费便宜一半。当然，享受这些实惠的前提是你拥有一部TD手机。

数据服务方面，与北京移动GSM品牌目前实施的5元/10MB、15或20元50MB、100元800MB、200元2000MB的GPRS套餐资费相比，TD“先锋卡”的数据资费优势则更为明显，50元2GB、100元/5GB的数据套餐与前者明显不在一个数量级上。如果用户经常活动的区域有着稳定的TD-SCDMA信号覆盖，不妨考虑用TD数据服务来实现日常上网应用。当然，需要特别注意的是，TD“先锋卡”目前没有提供任何GSM网络下的GPRS套餐，只能忍受30.72元/MB的高昂标准资费（详见本文数据服务实测部分的说明）。

GSM网，估计也是如此）。看来从TD-SCDMA的技术来讲，实现与GSM网络的平滑切换已没有任何问题。

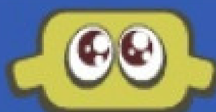
4.无线3G宽带？——数据服务实测

总体来讲，这一阶段的测试结果令人沮丧：所有数据方面的应用都与GPRS数据应用相差无几，当然这样的结果也在意料之中，因为据传这批试商用阶段推出的手机全都将下行速度限制在64kbps以内，而没有达到TD-SCDMA应有的384kbps。这次的测试也基本证实了这一传闻，无论如何，其中细节还是值得揣摩的，那么就跟随我们一起来看下这些测试吧。

首先是手机电视的测试。很无奈，在整个过程中，我们都没有成功连接到手机电视。尽管通过GSM、TD-SCDMA连接移动梦网相关页面时出现了不同页面信息（TD连接时会自动引导到视频分辨率更高的页面），但是当我们点下原预计可用3G手机播放的视频链接时，手机内置的媒体播放器虽然及时地跳了出来并开始连接，然而情况直转而下——手机居然死机了，并且只能靠拆出电池重启。我们又怀疑是不是个别链接的问题，于是尝试其他的链接——这次我们选择播放CCTV-1的手机电视版，很幸



TD-SCDMA连接后的WAP页面（右）不再有需要3G手机的提示（左为GSM链接）



市场中常见TD-SCDMA手机规格与功能简介

由于TD-SCDMA制式的特殊性，在中国移动TD-SCDMA试商用初期，市面上的TD手机型号很少，且大部分为国产品牌，包括中兴通讯、海信、夏新、联想、酷派和新邮通等，国际大厂中目前仅有三星和LG各有一款TD手机上市。另外，中兴通讯和大唐各获得一张TD上网卡进网许可，华为也即将推出自己的TD终端产品。其他传统手机大厂方面，2008年初诺基亚曾表示将于今年适时推出TD手机，而摩托罗拉也将于近期推出TD手机。由于TD芯片的重要供应商凯明停止运营，采用凯明TD方案的诺基亚不得不推迟TD手机项目，但诺基亚表示其对中国3G市场的承诺从未改变，并计划于2008年底适时推出TD手机产品，具体时间表将会根据市场成熟度等因素决定。

目前我们在市面上能看到的TD-SCDMA手机仅有不到10款，多采用展讯或大唐的TD芯片，价格从1800元到3800元不等，主要机型价位集中在2000元上下。在我们即将截稿之际，作为TD-SCDMA技术主要推动者之一的大唐电信也宣布进军终端市场，推出了支持TD/GSM双模的手机产品，采用MTK方案。

联想 TD800 →

参考价格	1800元
网络频率	GSM 900/1800MHz；TD-SCDMA 2010/2025MHz
尺寸	98.5mm×52.5mm×19.5mm（翻盖）
重量	约125g（含标准电池）
可选颜色	黑/白
内屏	2.2英寸65000色TFT彩屏 分辨率176×220
外屏	1.0英寸OLED单色 分辨率96×64

主要通讯功能

- TD-SCDMA/GSM双模，自动切换，自动漫游
- 短信、彩信、可视电话、流媒体
- 高速上网及下载，上传：128kbps；下行：384kbps
- 500组名片式通讯簿

娱乐及其他功能

- 130万像素旋转摄像头，支持有声视频拍摄
- MP4格式视频播放、MP3播放
- 内置游戏2种：推箱子、连连看
- 支持T-Flash（Micro SD）扩展卡、Java扩展、录音、蓝牙



三星 L288 ←



主要通讯功能

- TD-SCDMA/GSM双模，自动切换，自动漫游
- 短信、彩信、可视电话、视频会议
- 高速上网及下载，内置NetFront浏览器3.4版，可浏览WWW网页，理论下行384kbps
- 1000组通讯簿

娱乐及其他功能

- 200万像素摄像头，支持有声视频拍摄
- 3GP/MP4格式视频播放、MP3播放、FM收音
- 内置中英文双解词典
- 支持最大2GB的T-Flash扩展卡、Java扩展、录音、蓝牙

参考价格	2800元
网络频率	GSM/EDGE 900/1800/1900MHz；TD-SCDMA 2010MHz
尺寸	109mm×50mm×13mm（直板）
重量	92.8g
可选颜色	银黑
屏幕	2.4英寸26万色TFT彩屏 分辨率240×320

中兴 U980 →

参考价格	3800元
网络频率	GSM/EDGE 900/1800MHz；TD-SCDMA 2010/2025MHz
尺寸	111mm×59mm×18mm（直板）
重量	146g
可选颜色	黑色
屏幕	2.8英寸TFT触摸屏 分辨率240×320

主要通讯功能

- 一机双卡，TD-SCDMA/GSM双模双待机
- 短信、彩信、可视电话
- 高速上网及下载、WAP浏览器、移动证券

娱乐及其他功能

- Linux智能系统，支持手写输入
- 200万像素主摄像头，支持自动对焦，30万像素副摄像头，有声视频拍摄
- 3GP/MP4播放、实时流媒体播放、MP3播放
- Office阅读器、金山词霸
- 支持2GB T-Flash扩展卡、Java扩展、蓝牙



海信 T68 ←



参考价格	1800元
网络频率	GSM 900/1800/1900MHz；TD-SCDMA 2010/2025MHz
尺寸	116mm×52.4mm×17.1mm（直板）
重量	130g
可选颜色	黑色
屏幕	2.4英寸26万色TFT触摸屏 分辨率240×320

主要通讯功能

- TD-SCDMA/GSM双模，自动切换
- 短信、彩信、可视电话
- 高速上网及下载、WAP上网,最大下行384kbps/上传128kbps

娱乐及其他功能

- 手写输入
- 130万像素主摄像头，30万像素副摄像头，有声视频拍摄
- MP4格式视频播放、MP3播放
- 支持T-Flash扩展卡、Java扩展、蓝牙



LG KD876 ←

参考价格	2500元
网络频率	GSM/EDGE 900/1800MHz；TD-SCDMA 2010MHz
尺寸	102mm×52.6mm×18.9mm（旋转屏）
重量	120g
可选颜色	银色
屏幕	2.4英寸26万色TFT彩屏 分辨率240×320

主要通讯功能

●TD-SCDMA/GSM双模双待

●短信、彩信、可视电话

●高速上网及下载、WAP上网、基于TD-SCDMA网络的流媒体视频播放、500条通讯簿

娱乐及其他功能

●300万像素主摄像头，支持自动对焦，30万像素副摄像头，支持有声视频拍摄

●3GP、MPEG4、WMV格式视频播放、MP3播放

●支持最大2GB的T-Flash扩展卡、Java扩展、蓝牙、录音



酷派 6260 ←

参考价格	未知
网络频率	GSM 900/1800MHz；TD-SCDMA 2010/2025MHz
尺寸	116mm×61mm×23mm（直板）
重量	185g
可选颜色	黑色
屏幕	2.8英寸TFT触摸屏 分辨率240×320

主要通讯功能

●TD-SCDMA/GSM双模

●短信、彩信、可视电话

●高速上网及下载、WAP浏览器

娱乐及其他功能

●Windows CE 5.0智能操作系统，支持手写输入，U盘功能

●200万像素主摄像头，支持自动对焦，30万像素副摄像头，有声视频拍摄

●MP4/AVI/3GP格式视频播放、MP3/WMA音频播放

●支持GPS卫星导航、T-Flash扩展卡、Java扩展、蓝牙、录音

运，没有死机，但是播放器也没有进一步动作，只有左下角出现了细长黑条，看起来像要显示什么而未果。最后我们尝试直接输入RTSP协议的流媒体地址，确定之后手机再次定格……无奈只好放弃这一测试。

在数据部分最重要的手机电视测试失败（也许与测试用机型有关）后，我们只好将注意力放到下载速度的其他两项测试中。其中一项就是手机WAP上网，通过用多位同事的手机进行定性测试，我们都认为至少在北京地区，TD网络跟GSM GPRS网络的速度没有太大优势。为了得到更准确的数值说明，我们让手机充当PC的Modem，拨号上网之后再测速。由于手机支持蓝牙2.0，我们首先想到用蓝牙来连接PC和手机（这样连接速度就不会成为瓶颈），不幸的是很快发现该手机并没有在蓝牙服务中提供拨号连接，PC端所能发现的服务也证明了这一点。



TD800的蓝牙服务中没有拨号连接这一项



CCTV-1手机电视“播放”时的情景

于是我们只好采用数据线连接TD800和PC机，安装联想的驱动及相关软件后，PC端也可以Modem拨号的形式利用手机连接上网。拨号接通后，显示连接速度为460.8kbps。然而事实很快证明这只是个看上去很美丽的数值，我们使用下载软件耗时20多分钟下载了一个文件，整个过程中观测到的最大下载速度只能达到8.1kB/s（合64.8kbps），而平均下载速度只有6.55kB/s（合52.4kbps）。这一速度比现在已广泛应用的CDMA 2000 1X和EDGE都要慢不少。

详单查询结果(以下数据仅供参考)

客户名称：

查询时间段：2008-05-01 至 2008-05-20

计费号码	通话时间	时长(秒)	基本费用
1571002	2008-05-05 09:19:00	29:31	0.00
1571002	2008-05-05 09:58:09	03:27	30.06
1571002	2008-05-05 10:01:35	04:16	30.03
1571002	2008-05-05 10:05:51	02:43	30.03
1571002	2008-05-05 10:08:35	02:56	30.03
1571002	2008-05-05 10:11:31	02:45	30.06
1571002	2008-05-05 10:14:16	02:25	30.03
1571002	2008-05-05 10:16:40	02:14	30.03
1571002	2008-05-05 10:18:55	02:18	30.06
1571002	2008-05-05 10:21:12	02:29	30.03
1571002	2008-05-05 10:23:42	03:54	30.03
1571002	2008-05-05 10:27:35	02:34	30.03
1571002	2008-05-05 10:30:10	02:28	30.06
1571002	2008-05-05 10:32:38	02:33	30.03
1571002	2008-05-05 10:35:11	02:57	30.03
1571002	2008-05-05 10:38:07	03:05	30.06
1571002	2008-05-05 10:41:13	02:30	30.03
1571002	2008-05-05 10:43:43	02:43	30.03
1571002	2008-05-05 10:46:26	01:55	17.73
1571002	2008-05-06 08:18:54	00:20	0.00

业务详单显示（为方便阅读我们节选了部分），从9点58分到10点46分，短短40多分钟内我们就在“先锋卡”上用GPRS消耗了500多元话费。详单上为0的是T网流量，因为有数据套餐故未计费。

那么它与GSM下的GPRS相比呢？我们在同样的情况下，使用同一部TD800手机和同一张USIM卡（只是搬到了室内以便让其自动切换到GSM网络）进行这一测试，得到平均速度为5.48kB/s（合43.8kbps），二者差距并不大，TD网络仅比GPRS快出不到20%。

值得一提的是，由于在TD-SCDMA社会化业务测试及试商用阶段，中国移动未针对TD号码提供GSM下的任何GPRS资费套餐（TD网下有100元/2GB等套餐），因此我们在测试GSM GPRS时不得不体验了一把传说中的“GPRS标准资费”——0.03元/kB，合30.72元/MB。于是，在短短几十分钟的GPRS下载测试中，我们就“烧掉”了528元话费，测试用157号码中预存的话费很快消耗殆尽，并光荣地欠费100多元停机了（奇怪的是，之前在营业厅笔者被告知TD号码是不可透支话费的）。经过与移动10086客服沟通，我们得知，目前TD-SCDMA“先锋卡”在GSM网下每月GPRS费用封顶上限为1000元，而全球通、动感地带等传统GSM品牌的每月GPRS费用封顶上限仅为500元。看来

至少在GSM GPRS业务方面，目前的TD-SCDMA“先锋卡”的确是张烧钱卡。

总的来说，除了视频电话之外，可以说整个TD测试过程中我们体验到的新应用并不多。然而不要忘了，这是一种刚刚出现的新生网络，我们在测试过程中看到许多基于TD连接的基础应用已达到了比较稳定的状态，因此可以说惊喜更多于不满。测试中所用的TD手机无论功能还是界面都有较大改善空间，但老实说，比我们事前的预测已经要好得多。但愿TD-SCDMA的下一轮更接近3G真实应用的测试尽快来临，我们也将一直对其保持密切关注。



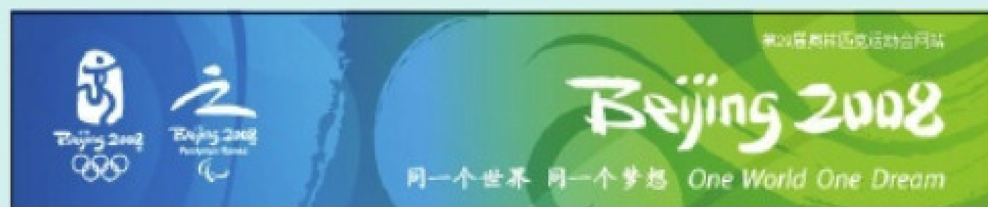
使用TD连接拨号上网监测到的最大下载速度

中国3G到底能为我们带来什么？

支持可移动连接的宽带网络将是3G服务能够给我们带来的最直观的享受。借助支持TD-SCDMA技术的3G上网卡，你的笔记本将可在任何有TD信号覆盖的地方无线高速上网，彻底抛弃网线或Wi-Fi热点的束缚；如果TD-SCDMA手机支持蓝牙、红外或数据线连接，也可将它作为笔记本的Modem实现同样功能。当然，我们也可以用自带网络浏览器的TD-SCDMA手机直接高速上网冲浪。



3G碰撞2008北京奥运



奥运会往往都是各举办国大秀自己先进技术与亮点创意的好时机，通信技术当然也不例外。1996年亚特兰大奥运会增加了互联网元素，而2000年悉尼奥运会则建立了一个专用且庞大的移动通信网络；2004年雅典奥运会的无线奥运匹克工程（Wireless Olympic Works，WOW）也给世人留下了深刻印象。那么，这种奥运赛事与通信技术相互促进的有趣事情到了2008年的北京奥运会，会出现什么新变化呢？答案无疑是肯定的，别忘了我们已经有3G网络了（尽管还只是在试商用阶段）！

4月29日，在北京奥运会倒计时100天来临之际，中国移动与三星电子分别以2008年北京奥运会唯一移动通信服务合作伙伴和唯一移动终端合作伙伴的身份，在北京联合举办了“兑现奥运承诺 3G服务奥运——中国移动三星电子向北京奥组委交付TD-SCDMA通信服务及终端新闻发布会”。会上，这两家奥运合作伙伴共同向北京奥组委交付了约15 000套包括TD手机卡、手机终端、近300万元话费及相关通信服务在内的TD服务包。据称，奥运官员、奥运工作人员乃至奥运志愿者均可通过三星TD手机，享用基于中国移动TD网络的各类奥运服务，从而率先体验手机对讲、奥运快讯、奥运手机电视、奥运视频点播、奥运多媒体彩铃、无线宽带上网等TD特色服务，为获取第一手奥运赛时资讯提供了更方便、更直观、更畅捷的手段。

以下笔者假想了几个奥运现场3G应用情景，也许并不能很快实现，但也代表了我们对“科技奥运”的憧憬。

情景A：某赛事中，奥运版保安正在场地一角警惕地扫视全场，此外他还不时拿起手机看上一两眼。难道他是工作不专心，在等女友短信？错！出现在他手机上的是赛场各个角落的实时画面，由于事先在赛场各个角落安装了监视器，而监视的内容直接发送到保安部门的数据中心，该保安就是通过3G网络在逐一查看自己视线看不见的角落。这样即使在巡视也不用担心错过其他角落的异常情况了。

情景B：某国外记者，居然在奥运村中迷了路（汗！），于是拿起奥组委配发的TD-SCDMA 3G手机，给相关服务人员打视频电话求助。电话接通、了解情况后，服务人员让该记者将手机摄像头围着周围环境转一圈，很快就了解了该记者所在位置，于是一边指示该记者走路方向一边让他继续用手机朝向前方——很轻松地完成了这一指路任务。

情景C：某观众，持最新TD-SCDMA手机非常忙碌。首先，他要用视频电话向远在赛场外的朋友实时“报导”现场信息，声像并茂；其次，除了眼前的A赛事，他还关心同一时间在另一场馆举行的B赛事。除了不断收到中国移动实时推送的奥运赛事报导信息之外，有时还去看一下某内容服务商提供的实时赛事视频，真是两边都不误。



情景D：某志愿者，负责足球赛事场地杂务。她手中那个东西好奇特，是对讲机吗？不对，有视频；那么是MP4吗？也不对，按一下又可对讲。原来这是一个3G版的PoT（Push to talk）手机，只要按下对讲键就可进行视频通话，依靠这个工具，她既可快速接收指令，又能让其领导者迅速知道目前她身边的情况。

情景E：怎么回事，裁判手上也没事拿了一个手机？每次打分前还都瞅一眼手机。难道3G手机对他也有用？没错，在这儿手机成了一个辅助裁判的工具，助手将远处的细节用手机通过3G网络发送过来，由于是实时视频，还真是提高了效率。



Google已经在国内提供了免费手机地图搜索服务

然而，最令人向往的还是3G宽带给手机应用带来的新的拓展空间。

可视电话将是3G时代最显而易见的应用。尽管不是所有人都希望打电话的同时看到对方，但可视电话在亲密人际关系的拓展方面（例如情侣、家人、朋友等）或远程事务处理（例如报案、故障排查、产品简介、远程急救等）有着非常实际的应用空间。当然，在移动可视电话时代，像电影《手机》中“严守一”这样的用户恐怕将更无藏身之处。此外，基于可视电话的扩展应用无疑是更多的，例如多人视频会议、在通电话时共享本地的视频文件以及使用视频留言（当对方没有接听时，给对方发送更为亲切的视频片段作为留言）等，都是实际且有趣的应用。

3G宽带给手机扩展的另一应用是可欣赏更为流畅的流媒体，这类应用的丰富程度仅取决于内容提供商的想像力。目前基于Internet的各种视频直播、点播和下载业务都可嵌入到手机中，想像一下你在坐公车无聊时跑到类似于YouTube、土豆等视频网站上看上一小段视频的快感吧。另外，无画面的音乐点播、下载业务借助于3G宽带同样也可进入手机，这种应用更为安静，又具有无比的自由与随意性。



基于3G网络的手机地图查询甚至地理定位也许将是更为吸引人的功能。由于数据传输足够流畅，我们可在手机上看到更为友好的在线地图及实时相关信息（例如实时交通信息），通过这些信息可方便地实现城市信息搜索、交通路线规划等应用。如果配合GPS等定位技术，还可动态标识用户位置，实现行车、行路导航以及记录路线等实用功能。

另一项值得期待的功能是手机网络游戏。受限于传输带宽的瓶颈，以往手机网络游戏无法实现更复杂的用户交互功能，同时在稳定性方面也无法与PC网络游戏相提并论。3G的到来将在很大程度上改良这些问题，伴随手机终端硬件配置的不断增强，如果能够在目前的收费模式上有所改进，3G带给手机网络游戏的也许是一次难以预料的快速增长。而对于用户来讲，手机游戏所承载的将不仅是消磨时间，而且还可随时随地地与众多在线好友顺畅交流。

总之，所有在PC网络上的应用加上随时随地的方便性，以及因此带来的新创意，就是3G将带给我们的未来。

写在最后



3G在中国未来的走向，完全不会由技术差别决定，而是围绕着国家政策、运营优劣等情况博弈推进。TD-SCDMA是中国继1G、2G时代完全跟随国外厂商之后，第一次在通信产业的技术上游加入自己的影响。在发展经济学的理论中，后进国家要追赶先进国家，重要的一条就是“在干中学”，如果始终在关键技术之外游走，就永远得不到关键技术，就永远需要为别人提供的关键技术买单——这就是TD-SCDMA对于中国最大的意义，但最近TD芯片的重要供应商凯明停止运营的事件已经给TD-SCDMA的前景蒙上了一层阴影（见本期P36《TD之痛——中国的3G僵局一文》）。现在对于已经进入试商用阶段的中国3G——TD-SCDMA来说，最大的问题也许是能否搭配上相应的执行力。

在我们即将发稿之际传来消息，中国移动要求其TD-SCDMA网络于5月底完成向HSDPA（High Speed Downlink Packet Access，高速下行分组接入）的升级，这意味着TD-SCDMA的传输速率将实质上大大提升，理论速率可从TD-SCDMA原来的384kbps增大到2.8Mbps。更高的数据速率和更高容量将能够满足越来越高的数据业务需求，这对改善用户的TD-SCDMA网络体验将大有好处。不过，对于手机用户来说，完善稳定的网络覆盖、更多功能丰富价格实惠的TD-SCDMA手机终端，以及更多能发挥3G网络高带宽优势的新业务新功能，才是吸引他们加入TD 3G用户群的关键因素。P



TD之痛
——中国的3G僵局

■本刊记者 冰河



凯明公司前台

“凯明终止运营”，当这个消息于2008年5月5日正式对外宣布的时候，这意味着中国TD通信产业的重要企业——凯明信息科技股份有限公司的路走到了尽头。它的离去留给刚刚投入商用化实验的国产3G TD-SCDMA网络一个充满疑惑的悬念。国产3G TD网络，究竟有没有能力继续走下去？让凯明猝死的原因到底是什么？这个原因会不会进一步影响国产3G TD网络的推广应用？这些问题随着凯明的离去，一个个地逐渐浮现出来，给国产3G商用的前景蒙上了一层阴影。

对于凯明的猝死，该公司宣布的直接原因是由于投入巨资研发TD芯片，却因为迟迟不能投入商用而无法回收资金，最终因资金链的断裂而宣布破产。但联系到4月1日，中国移动在全国8个城市试验投放商用号码，测试TD-SCDMA通信网络，以及4月底，中国移动联合三星向北京奥组委交付15 000套TD通信服务及终端手机。这两件堪称TD商用启明星的大事发生之际，凯明却因为“商用无望”而倒在了黎明的前夕，个中原因听上去实在有些不合情理。

根据凯明宣布停止运营时对外的解释，由于未能寻求到支持公司运营的额外资金，在经过仔细的评估后，凯明董事会全体一致通过终止凯明运营的决议，并提交股东大会审批。但根据凯明员工代表在网络上透露的消息，凯明没有挺过这一关的主要原因，来自于外资股东的信心不足，以及国资股东的态度暧昧。会议期间，凯明的最大股东台湾省大霸电子的代表、董事长莫皓然并没有到达北京会议现场，而是用电话的方式参与了会议部分过程。大霸对于凯明的存亡与否并没有表露明确的态度，内地两大股东大唐和普天则希望凯明能够维持现状。但就资金方面，大唐和普天没有提出实质性的支持。而外资股东方面，诺基亚方面的态度是退出凯明，并给予员工赔偿。如果继续追加投资，则要求德州仪器（Ti）追加同样数额的投资，LG的态度基本相同。但德州仪器此前早已表示拒绝注资，此次会议也并没有改变立场，这使得诺基亚和LG的表态成了变相的拒绝。于是凯明不得不在TD大规模商用的前夕黯然离场。

凯明信息科技成立于2002年2月，其出资方包括中国普天、电信科学技术研究院、德州仪器、诺基亚、LG等17家中外电信巨头，其阵容堪称豪华。虽然期间涉及多次重组，但最终的6家主要股东都是中国乃至国际上重量级的电信企业。除了TD-SCDMA标准的初始研发者大唐电信，凯明是国内最早投入TD手机芯片研发的厂商，还是第一个推出TD-SCDMA/HSDPA/GSM/GPRS/EDGE双模终端芯片组的厂商。在技术上凯明也可以称得上是相关领域最先进的企业。但自2002年成立时注册以来，期间股东追加过一次投资约1100万美元，近6年间凯明共耗资4300万美元，而由此产生的收益为零。6年的时间没有等到投资回报，最后终止运营也是投资人合理的选择。只是这个选择凑巧发生在商用试验开始之际的时机，让本来就争议不断的国产3G标准商用更增添了一丝不稳定的色彩。



LG 3G TD-SCDMA手机

TD-SCDMA通信技术标准的雏形出现于1995年，在GSM和CDMA分别成为国内2G电信通讯采用的标准后，TD标准就成为中国下一代通讯技术发展的关注重心。由于其“自主知识产权”所具备的经济和政治意义，使得它几乎成了中国下一代电信技术标准的不二之选。TD-SCDMA之所以能成为国际三大主流标准之一，一方面是在技术上具有频谱



利用率高的优势，TD-SCDMA只占用1个1.6M的带宽，其系统容量是WCDMA和CDMA2000的数倍。对于移动运营商来说，频谱利用率高意味着用户成本降低，这是其技术上和产业化上的优势。另一方面，更重要的原因是技术以外的其他因素，其中最关键的是中国政府的支持。当中国的3G文档提交国际电联后，立刻遭到欧洲、美国和日本厂商的一致反对。但当时的主管机构原信息产业部作出强硬表态："如果国外势力阻挠使中国标准不被采用，中国也有足够的市场空间来支持自己的标准，我们完全有能力在自己的国家开发并运营TD-SCDMA！"并致函各国外企驻华机构。考虑到中国市场的重要性，各大通信厂商不愿意得罪中国政府，而且也不认为TD-SCDMA有很大的威胁，没有采取更激烈的反对态度。

1998年到1999年，正是国际电联内部代表欧洲利益的WCDMA和代表美国利益的CDMA2000两大标准打得不可开交的时候，各个国家之间充满了矛盾和竞争，这也给了夹缝中的TD-SCDMA机会。例如，为了推动欧洲统一标准WCDMA，西门子提出的TD-CDMA被牺牲掉了，导致西门子耿耿于怀，后来转而支持中国的TD-SCDMA。因此，虽然国外的WCDMA和CDMA2000两种3G技术标准某种程度上说更成熟，在产业化上更加具有实际意义。但在中国市场上，当时没人相信TD-SCDMA会输掉这场竞争。而TD标准出台之初，也的确取得了不低的人气，如诺基亚、西门子、阿尔卡特、爱立信等国外通信企业都表示可以为中国生产相关技术的芯片和终端机。但TD标准的商用化就在万众期待中隐而不发，直至西门子、阿尔卡特、爱立信等企业转型的转型、合并的合并，失去了最合适的时机。

3G技术的商用艰难不仅仅是中国企业所独自面对的。在欧洲，最早试用3G技术的沃达丰也在英国市场上亏损不少，其商用化的尝试结果，甚至比如今正广受争议的TD商用实验更加逊色，无论是在传输速度、稳定性、可应用内容等方面都乏善可陈。但正如近日国产TD商用实验满月之后，TD联盟专家所指出的，实验的结果就是为了发现问题，出现种种不满意的结果并不是坏事。2000年后2G电信商用网络在中国普及的时候，在稳定性、内容、速度方面也并不出色。但随着应用人群的迅速扩大，2G手机的生产和内容应用都飞速发展，中国的2G通信市场很快成为世界上最活跃最出色的市场之一。这个过程的重复，对于3G通信来说并非不可能。目前唯一的问题，还是在于"是市场拉动还是技术推动"。

由于目前中国市场上互联网与无线通信的相互渗透结合，更多的人都倾向于目前的诸多主流商业应用会成为下一代通信市场的重要驱动力。但根据本刊记者的采访结果，无论是新浪这样的大型门户网站，或是空中网这样的专业无线增值服务网站，还有腾讯这样兼有两者特点的综合性网站，对于未来3G商业应用内容的构想都还仅仅限于一个大体的框架而已。目前的主流商业应用能否顺利转移到3G平台上，他们都没有足够的准备。一个原因是目前的应用都还是以量取胜，成本和费用都比较低，多年的磨合也让这些应用如彩铃、图文、新闻浏览等已经很好适应了目前的2G平台。而此类应用在3G平台上的表现目前尚未体现出足够的改进优势，未必能吸引用户花费巨大成本更换3G终端平台。另一方面，3G的优势在于网络速度和带宽，这使得诸如无线移动视频、大型网络游戏等更复杂更具多媒体表现力的应用，成为更具潜力的应用选择。可是在平台没有确定、网络基础建设问题没有得到解决之前，谁也无法推出这些多媒体应用内容，以测试市场反应。因此目前产业的内容提供方都只处于观望状态，等待3G实验结果的进一步确定。"3G何时落地、运营商会怎样推广、联通与移动是否会采用同样的标准"等诸如此类的问题，成为此次采访中内容提供商们与记者探讨得最多的问题。如果TD-SCDMA在经历旷日持久的实验后仍旧迟迟不见下文，那么国产3G标准的商用前景将更加黯淡，展讯、希姆通、龙旗等TD企业的难以为继，也不是不可能的事情。


大唐趁机前去招人

3G之难，不仅难在其所涉及的天文数字资本投入，更重要的是，其中的核心命脉——种种高新科技以及相关的转化能力，才是掌握住未来竞争优势的关键。很长一段时间以来，中国IT行业受制于技术标准，不得不"为外国标准打工"，将国内市场和制造业带来的巨大利润大部分让给国外高科技企业。因此进入21世纪以来，"国产标准"的制订和生产力转化成为整个产业的重中之重。但目前中国3G新标准在商业化之路上所遇到的尴尬局面，则清晰地告诉我们这样一个现实：有能力制订一种产业标准，并不意味着可以顺利地将其转化为现实。尽管拥有庞大的终端应用市场和制造能力，但是在产业的商业化决心，以及中游设计制造能力上的缺失，使得中国3G的商用化呈现出一种扑朔迷离的状态。虽然所有人都相信，凯明的下场并不代表中国TD标准的商用化也会有相同的结局，但是凯明的倒下所反映出的问题，对于刚刚投入商用的中国TD标准3G网络来说，却是一个不得不深思的教训。


联想TD手机

国产3G，我们还能拖多久？



虚拟世界的数据救援

本文关键字：数据救援 灾难恢复

■广东 GZ

编者按：在自然灾害面前，人是最重要的，其他皆可重建。而在电脑事故面前，最重要的毫无疑问是计算机中所存储的数据价值，而不是价格昂贵的硬件。因此作为用户最为痛心的损失并不是硬件损毁，而是个人数据的丢失或损坏，不过在这个病毒木马满天飞的时代，数据损失的可能性还是比较大的。如果用户没有及时备份数据，那么修复丢失损坏的数据是唯一的选择。

修复操作系统

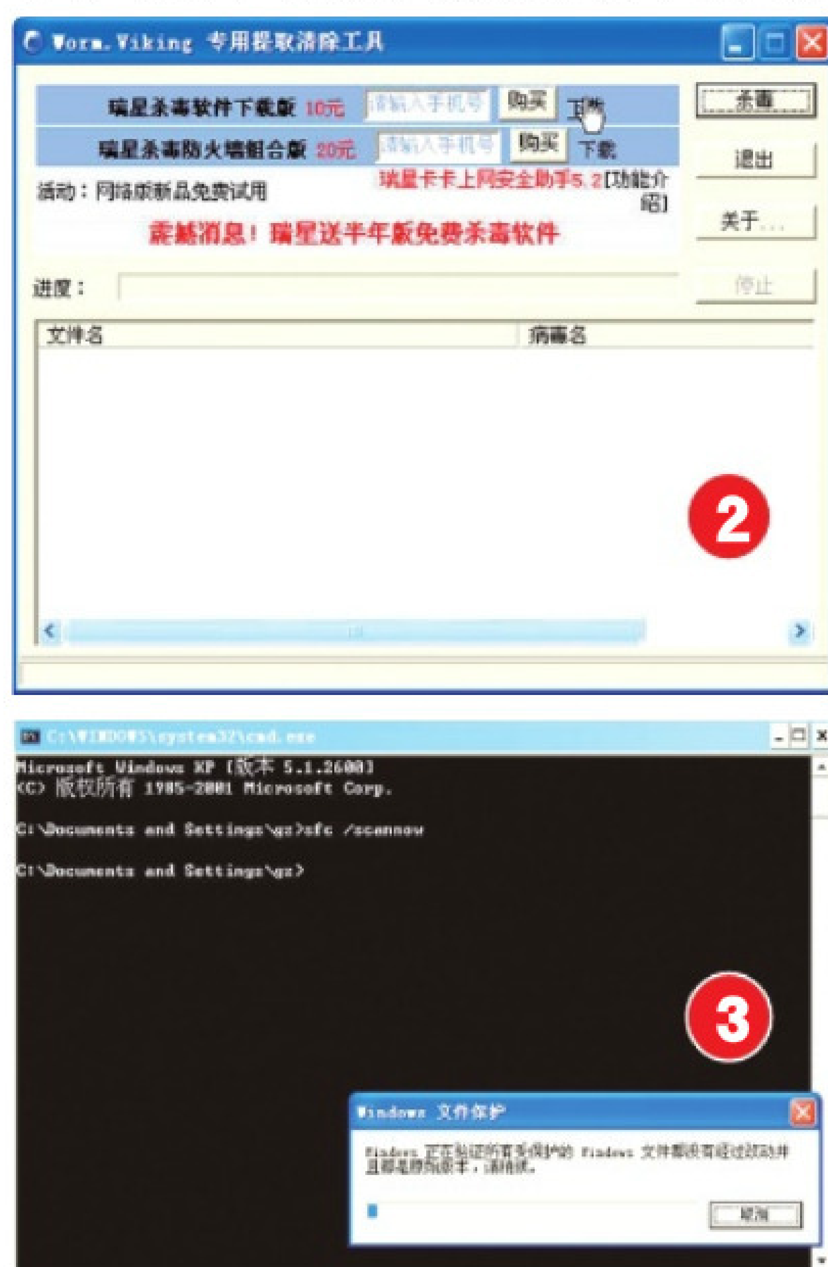
为什么要试图修复被病毒破坏了的操作系统？因为用户个人数据可能与操作系统相关，例如EFS等多种加密方式的数据、存储于注册表中的正版注册信息等，许多都是基于操作系统的关联数据，一旦用户无法顺利进入操作系统，往往也就意味着无法访问相关的个人数据。

1.恢复原有系统

当计算机的操作系统被损坏之后，首先应该追查损坏系统的病毒相关信息，可以通过遭遇病毒后的症状、病毒进程名等相关信息进行确认，而网络搜索能够让用户轻松得到想要的答案（**图1**）。只有确认破坏系统的病毒木马及变种，才有可能找到专用的处理工具（http://www.antidu.cn/board/zsst/）。



与通用的杀毒软件工具相比较，针对某种病毒的专用工具往往包含系统文件的修复操作。无论是通用杀毒软件工具还是用户手工杀毒处理，在清除相关的病毒文件时，都有可能同时清除掉被感染的系统文件（**图2**），导致系统无法正常启动，因此专用的杀毒工具在数据处理方面要更加安全。



不过用户遭遇的是未知的病毒或旧病毒的新变种，那么手工处理是唯一选择。如果尚能启动进入系统，可以手工结束病毒进程，并删除相关的病毒文件和被感染文件，删除相关病毒自启动项之后，不要着急重启系统以避免删除操作导致的启动失败。此时应该使用Windows文件保护（WFP）来修复系统关键文件。相对于WinXP而言，Vista已经采用新的Windows资源保护（WRP）技术，不过两者修复的方式并没有区别：（**图3**）点击开始菜单“执行”，输入“CMD”启动命令行界面，然后键入执行以下命令“sfc/scan now”，

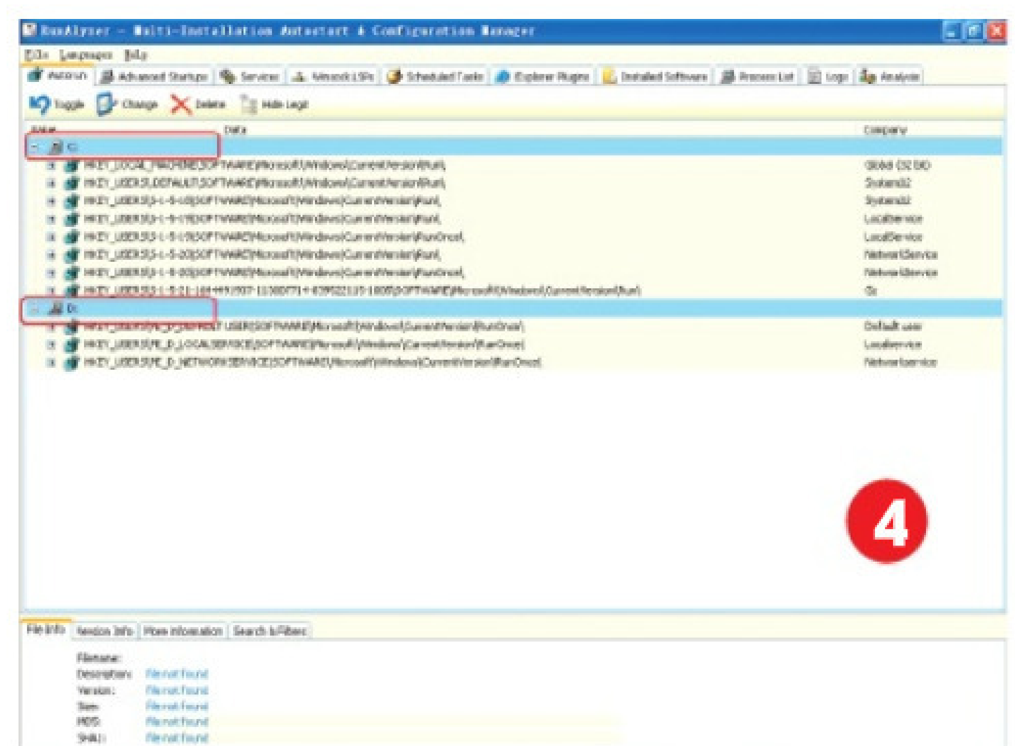
Windows就会开始检验受保护系统关键文件。

一旦系统检验出系统关键文件丢失、遭到修改等，那么就会使用系统缓存中备份的原始拷贝进行取代，如果缓存备份也被破坏的话，那么用户就必须提供操作系统的安装光盘。

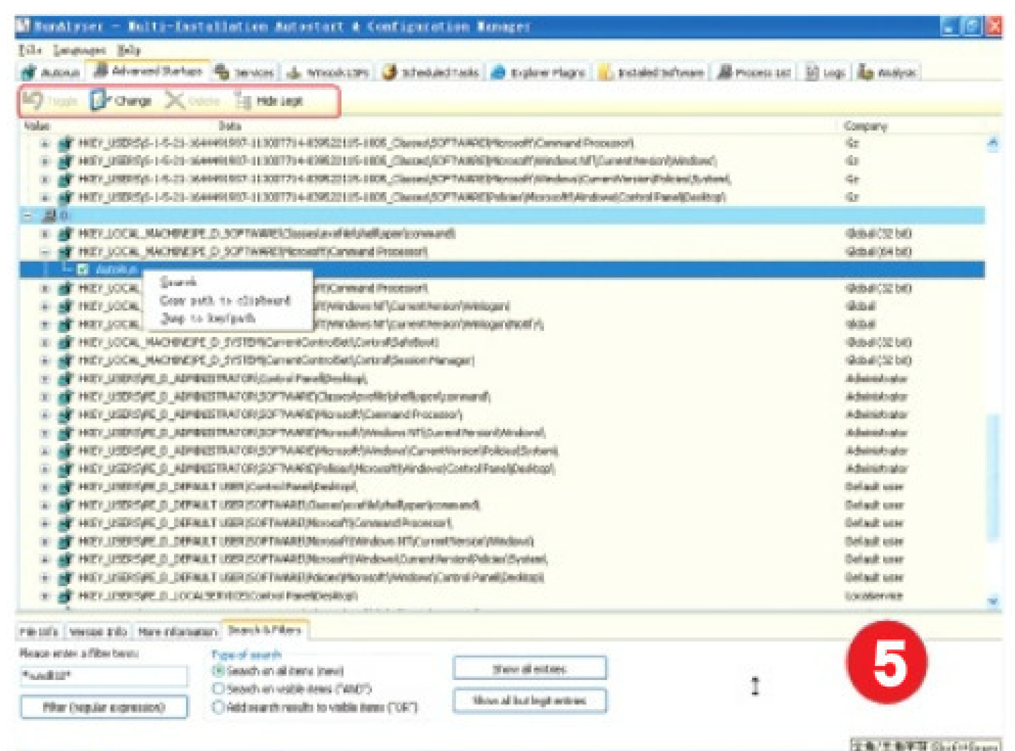
2.挂接或光盘修复

如果已经无法启动进入系统，那么拆下故障系统硬盘挂接正常的计算机下，或使用WinPE光盘启动计算机进行修复。对于大多数病毒导致的系统启动故障，用户都可以借助工具Runalyzer（http://www.safer-networking.org/en/runalyzer/index.html）解决问题，将其安装在挂接计算机或集成在WinPE光盘中，就可以修复任意驱动器中损坏的Windows系统。

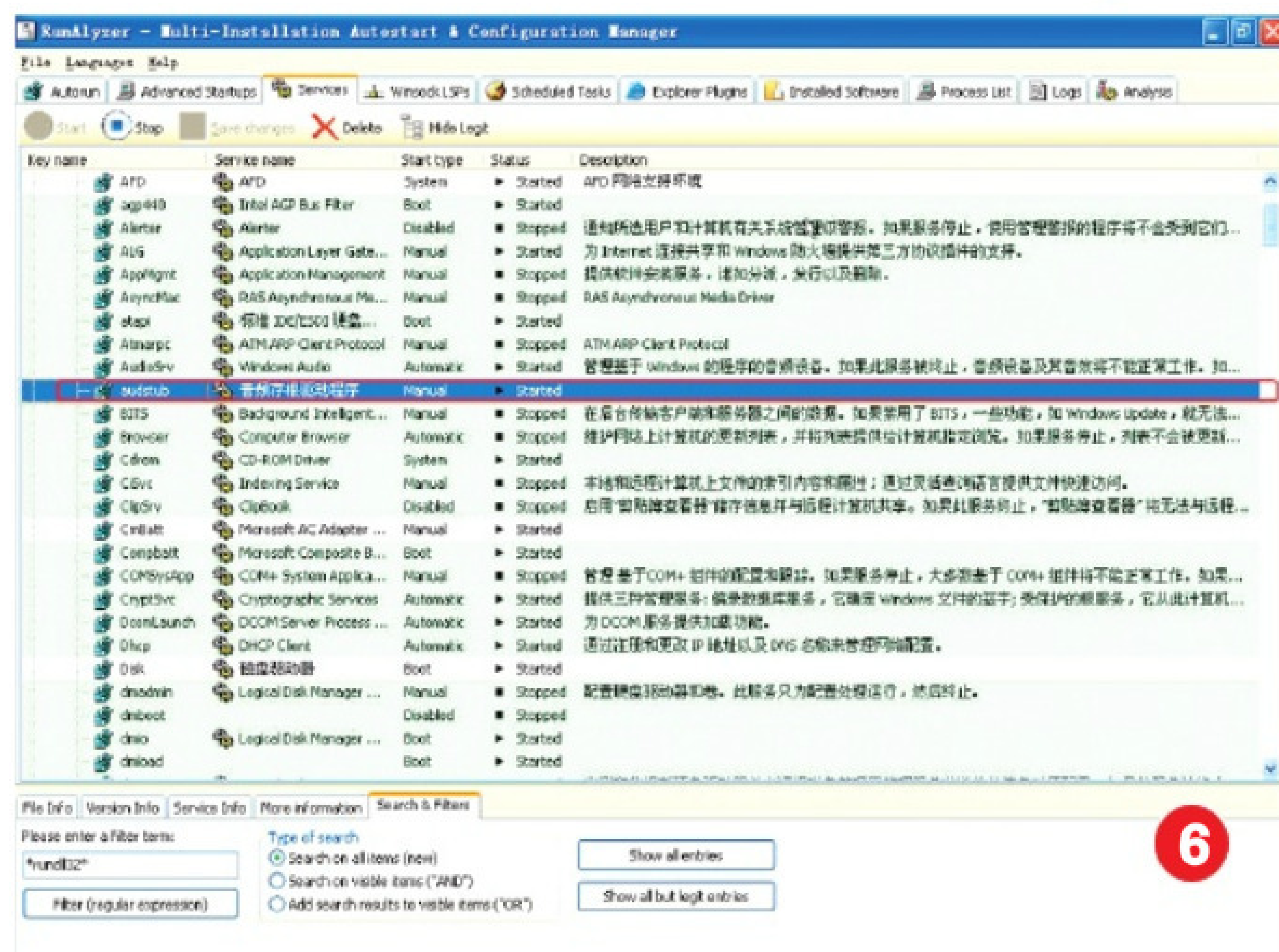
启动Runalyzer后，可以看到主功能标签“Autoruns”和“Advanced Startups”两个页面下列出了自动检测到已经发现的所有已安装Windows系统，例如图中“C:\”表明是当前正在执行的在线Windows操作系统，而“D:\”则是挂接硬盘上等待修复的离线Windows操作系统（**图4**）。



接着逐一展开离线的Windows操作系统的启动项，对于可疑或不安全的启动项可以禁用或直接删除，如果觉得显示的项太多导致排查困难，可以点击“Hide Legit”隐藏掉默认安全的启动项（**图5**）。

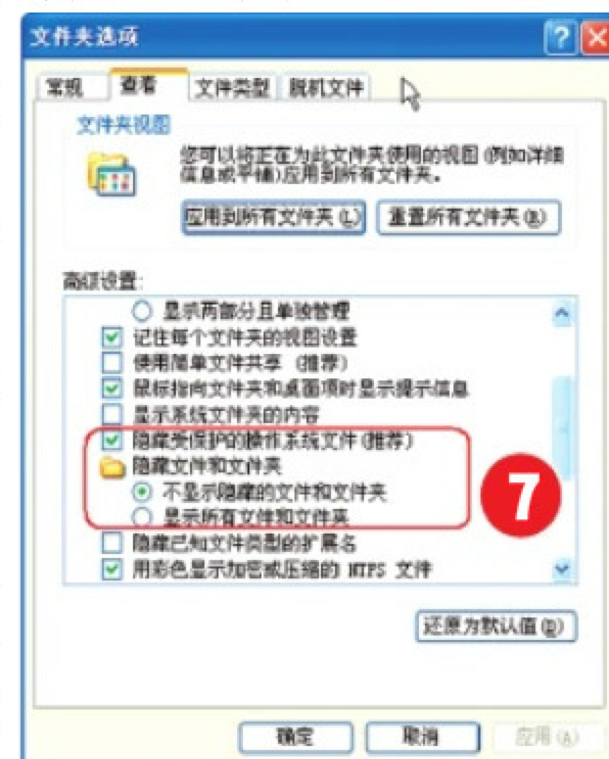


事实上除去系统登录启动项目外，病毒木马启动通常隐藏在几个地方，系统服务、驱动程序、程序启动项、IE BHO等，而Runalyzer也都有对应的修改处理页面，包括Services服务项、Winsock LSP网络API、Scheduled tasks定



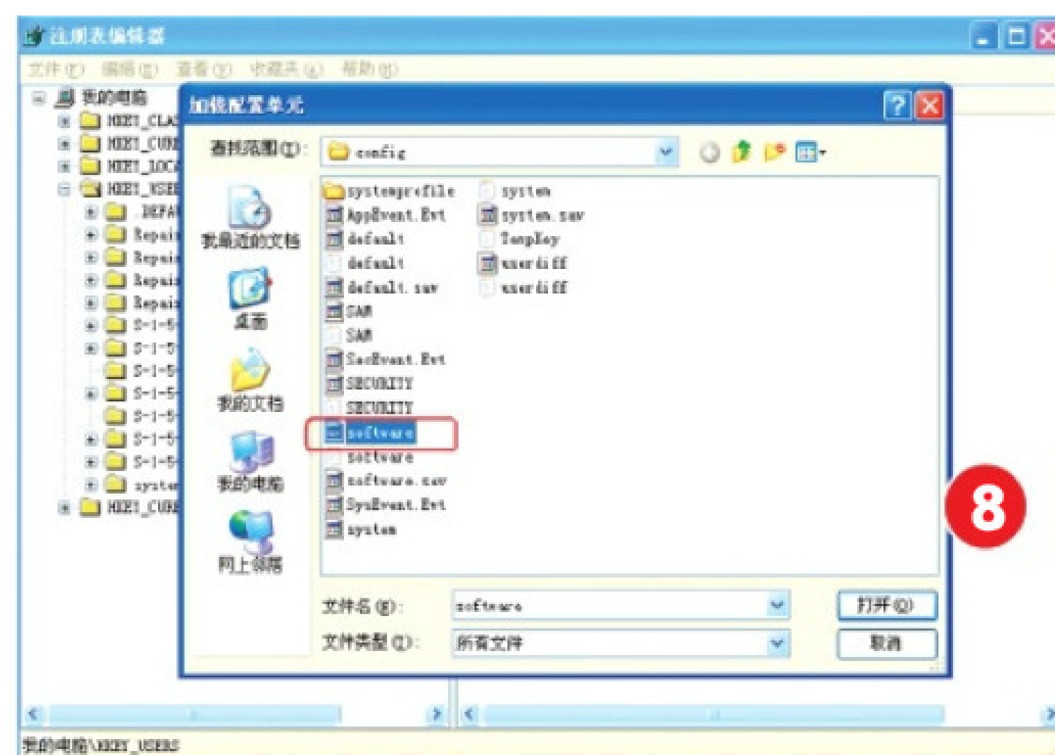
时任务等，其中在服务中可以找到设备的相关启动项（**图6**）。

基本上Runalyzer能够有效地清除病毒的自启动方式，用户只要再删除掉病毒文件并修复系统文件即可。但是许多病毒木马并不涉及注册表自启动项目，例如导致系统启动时反复注销自启动的MSN性感鸡之类病毒，病毒修改了系统默认的userinit注册表值，并且替换了userinit.exe文件，或是利用映像劫持技术劫持了userinit.exe文件，那么这类Runalyzer无法处理的问题就必须依靠用户手工处理。完成这些工作必须使用WinPE或挂接计算机里的注册表编辑工具打开离线待修复操作系统的注册表项，下面就以上文userinit的例子进行修复：

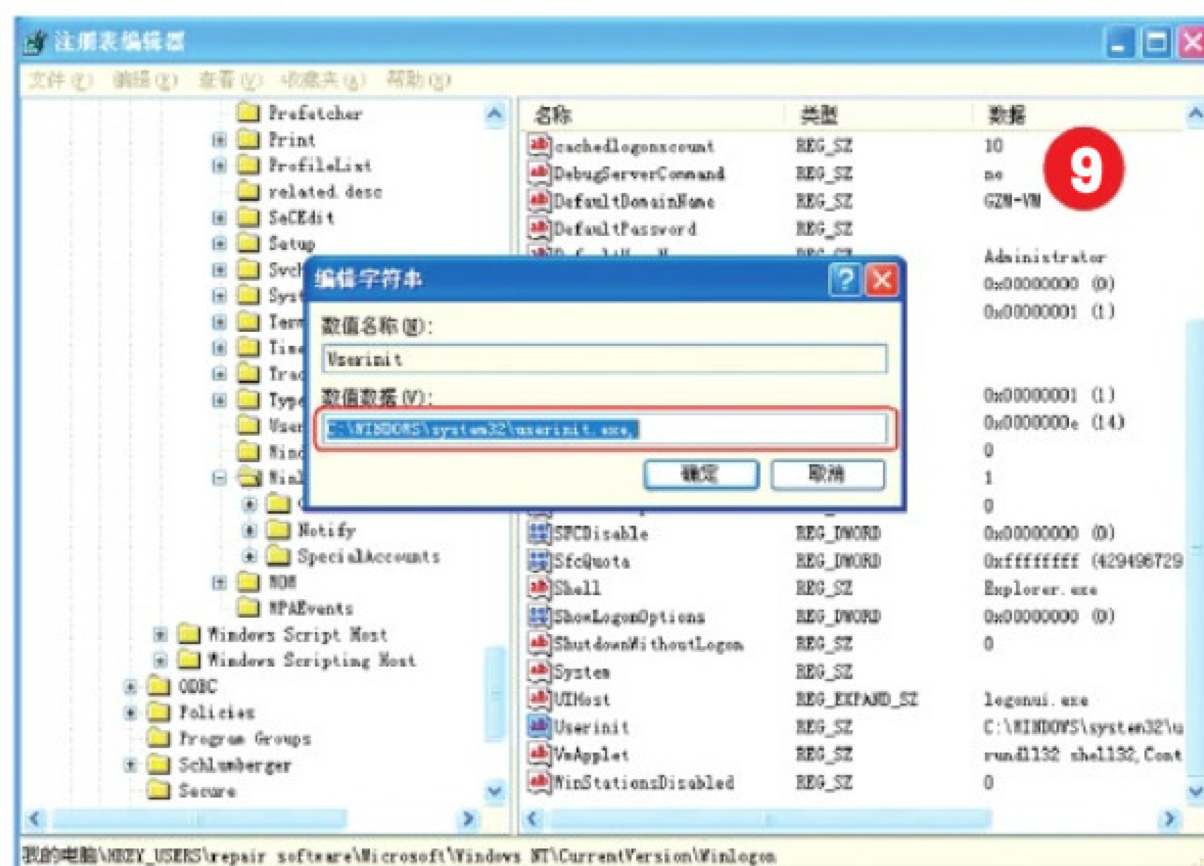


首先点击资源管理器菜单“工具”→“文件夹选项”，将设置窗口切换到“查看”页面，去除列表中“隐藏受保护的操作系统文件”选项，修改选择“显示所有文件及文件夹”，点击按钮确认返回即可（**图7**）。

单击开始菜单“执行”命令，在“执行”对话框中输入“regedit”打开注册表编辑器。在注册表编辑器中点击选择“HKEY_USERS”，选择菜单命令“文件|加载配置单元”。



接下来的操作是关键，注意在文件对话框中定位到故障操作系统的注册表文件，而不是当前执行计算机的操作系统的注册表文件。通常系统注册表文件会存放在两个位置，一个是“Documents and Settings”文件夹下用户文件夹存放的用户注册信息文件，一个是“Windows\system32\config”文件夹下存放的公用注册信息文件，由于本次修复的userinit注册表位置处于注册表项“HKEY_LOCAL_MACHINE”，因此这里的操作是打开“Windows\system32\config”文件夹，并选择打开其中的“software.dat”文件（**图8**）。



当注册表工具要求为加载单元命名时随意即可，例如命名为“Repair software”以便于识别。

展开“Repair Local”注册表项并定位到“Software\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon”下，找到里面的Userinit键值，并将其数据修改为系统默认的值“C:\Windows\system32\UserInit.exe,”（**图9**）。

此外用户还应该检查注册表项“SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Image File Execution Options”下，是否能找到userinit.exe项，因为病毒可能将userinit.exe劫持到病毒文件上，而病毒文件被杀毒软件清除后，就会导致操作系统反复注销重启，如果找到则将其删除。

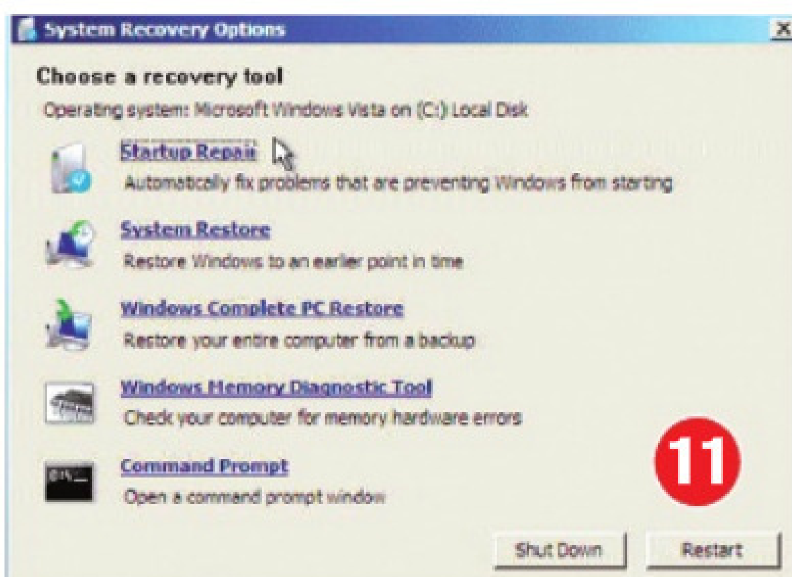
接下来需要将正常操作系统里面的userinit.exe文件替换故障操作系统目录下的文件，以确保不是病毒修改替换过的文件。浏览当前执行操作系统文件夹“C:\Windows\system32\”，右键单击userinit.exe文件后选择复制，然后将文件粘贴到故障操作系统的“D:\Windows\system32”文件夹。

3.安装光盘修复

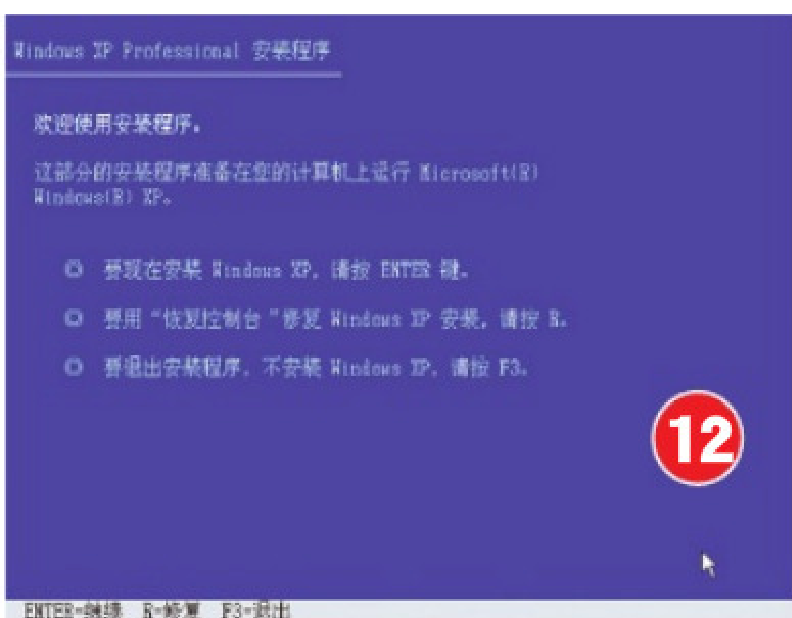
如果已经处理掉病毒自启动方式，但是却不能确定系统中哪些文件被病毒感染或破坏，也可以尝试使用Windows安装光盘启动后进行快速修复。

启动计算机时按Delete键进入BIOS，修改当前的启动方式是否为光盘启动优先，并且保存后退出BIOS。放入Windows安装光盘重启计算机，当出现提示时按任意键用安装光盘启动，此时不同的Windows操作系统会有不同的操作选择。对于Vista而言当屏幕上出现安装界面时，不要点击中间的安装按钮，而是点击界面下方的“Repair your computer”链接（**图10**）。





此时光盘中的修复程序会自动寻找磁盘中已安装的Vista系统，当确认磁盘中Vista系统后会弹出系统恢复工具窗口，用户可以选择“Startup Repair”选择来自动修复操作系统，这通常能够解决操作系统的启动故障。此外用户还能使用系统之前的系统还原点修复操作系统，或使用之前备份的系统镜像恢复损坏的操作系统，以及使用命令行手工修复系统（**图11**）。



对于WinXP而言当屏幕上出现安装界面时，键入回车键进行WinXP安装（**图12**）。

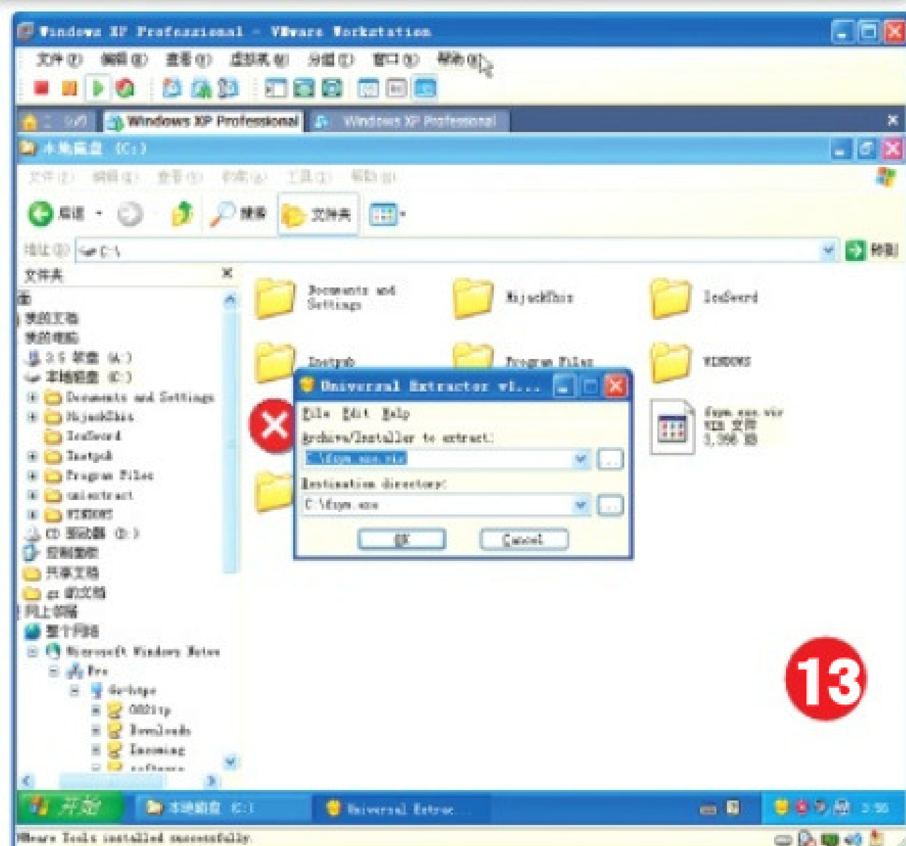
此时安装光盘会检测出磁盘中已经安装的XP系统，并询问用户是进行修复还是全新安装，此时键入R键选择修复则安装程序会进行覆盖安装，这能修复被病毒损坏的所有系统文件。

如上所述，结合离线病毒清除、注册表修改以及系统文件修复，用户有很大几率修复无法进入系统的故障，从而获得转移备份个人数据的机会。

恢复个人数据

病毒木马会损坏用户的个人数据吗？其实大多数病毒木马通常感染修改的是系统中可执行文件，也就是说除了少数EXE类型的电子书、安装程序等文件，用户个人数据受到病毒直接攻击的概率不大。但不管是古老的DOS下的文件删除病毒，还是近年出现过的文件绑架勒索病毒，直接攻击用户个人数据的病毒还是一直存在的。此外病毒还会造成分区表错误等多种硬盘软故障，杀毒软件等安全工具有时候也会误删除，因此用户个人数据丢失也是难以避免的。面对这种情况时，使用数据恢复工具进行恢复是最佳的选择。

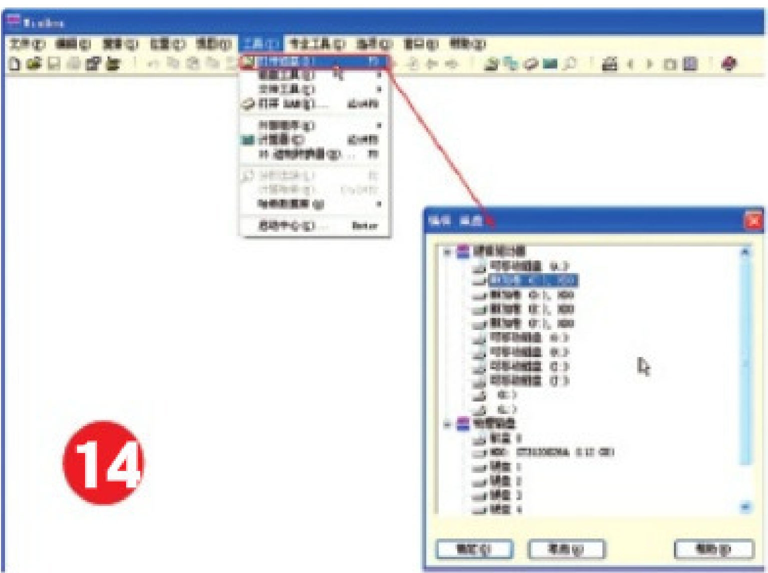
如果可执行的个人数据文件被病毒感染，例如威金病毒及变种就能够感染电子书、自解压压缩包，游戏安装程序包等文件，这种情况最有效的办法仍然是使用病毒专杀工具。运气好的话用户可以挽回被感染的数据文件，运气不好的话用户只好尝试使用虚拟机等黑盒系统，在黑盒中强行解压或许能够挽回部分数据（**图13**）。但是不管怎么要



使用可执行文件格式保存个人数据绝不明智，最简单的办法就是简单加个后缀名，如将原文件“无双大蛇攻略宝典.exe”修改为“无双大蛇攻略宝典.exe.000”即可，只有使用时才修改回原有格式。

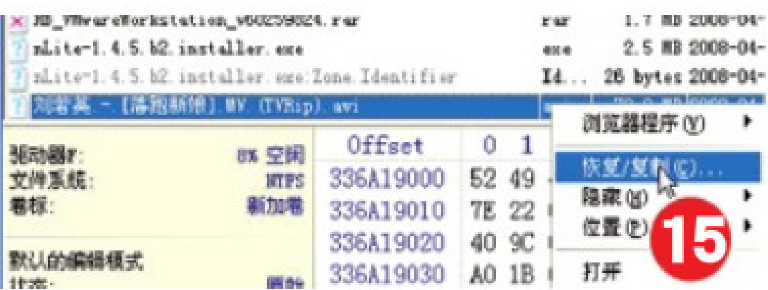
非执行格式的个人数据文件基本不存在被病毒修改的可能，无论是文件删除病毒还是绑架勒索病毒，以及分区表错误软故障等，其最终结果都是个人数据文件被删除或丢失。如果用户丢失的文件不多，而且用户清楚地知道丢失了那些文件，那么可以使用文本编辑工具Winhex快速找回丢失的文件（http://www.skycn.com/soft/3687.html）。

需要再次提醒注意不要再对丢失了文件的硬盘分区进行写操作，否则会导致文件无法恢复，有条件的话最好还是将丢失文件的硬盘挂接在其他计算机进行操作。执行winhex点击菜单“工具”→“打开磁盘”打开Disk Editor，选中误删除的文件在的磁盘分区并按“确定”按钮（**图14**）。



经过一段时间后软件会遍历磁盘分区，并在上方列表中显示在分区中找到的所有文件，注意有的文件图标颜色深而且实，而有的文件图标则浅而且虚。那些图标颜色浅而且虚的文件都是已经删除，而且回收站也找不到的文件，如果图标中带有叉符号则很有可能文件所在位置已被数据复写，换句话说恢复后的文件很可能是损坏的。用户需要做的就是找到误删除文件所在的目录，找找丢失的个人数据文件是否存在。

找到丢失的文件后右键点击该文件，在弹出菜单中选择“恢复/复制”，接下来会有个窗口跳出来询问被恢复的文件保存在哪里，一定要注意保存在不同的分区（**图15**）。这个方法恢复丢失文件的最大优势是快速，但是成功率不如专业的数据恢复工具。

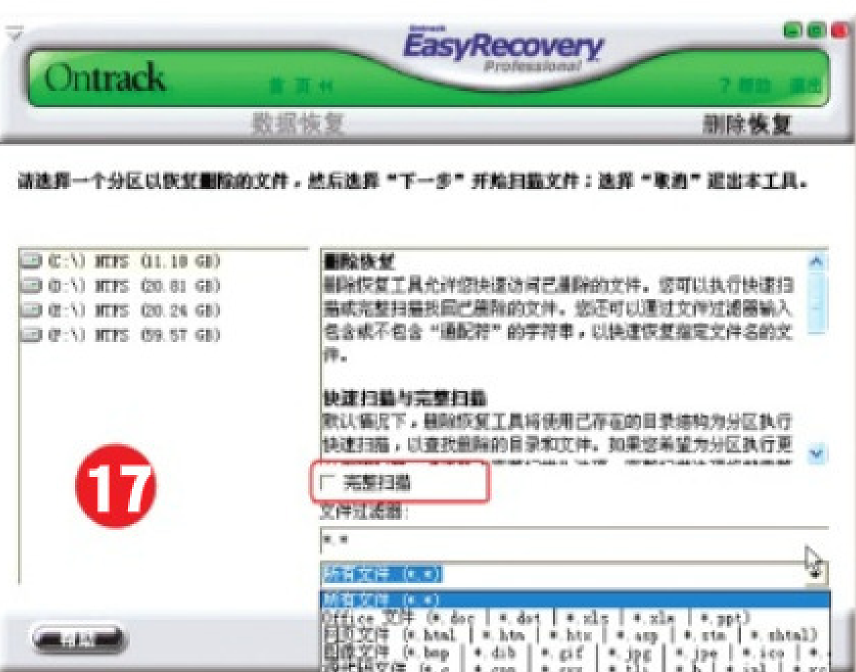


如果是整个分区表故障甚至格式化导致分区文件丢失，使用专业工具EasyRecovery Professional更加现实（http://www.xdowns.com/soft/6/99/2006/soft_32313.html）。

启动EasyRecovery Professional并点击左侧的数据恢复栏，在数据恢复窗口中有“高级恢复”“删除恢复”“格式化恢复”和“RAW恢复”四种方式（**图16**），那么它们有什么区别呢？



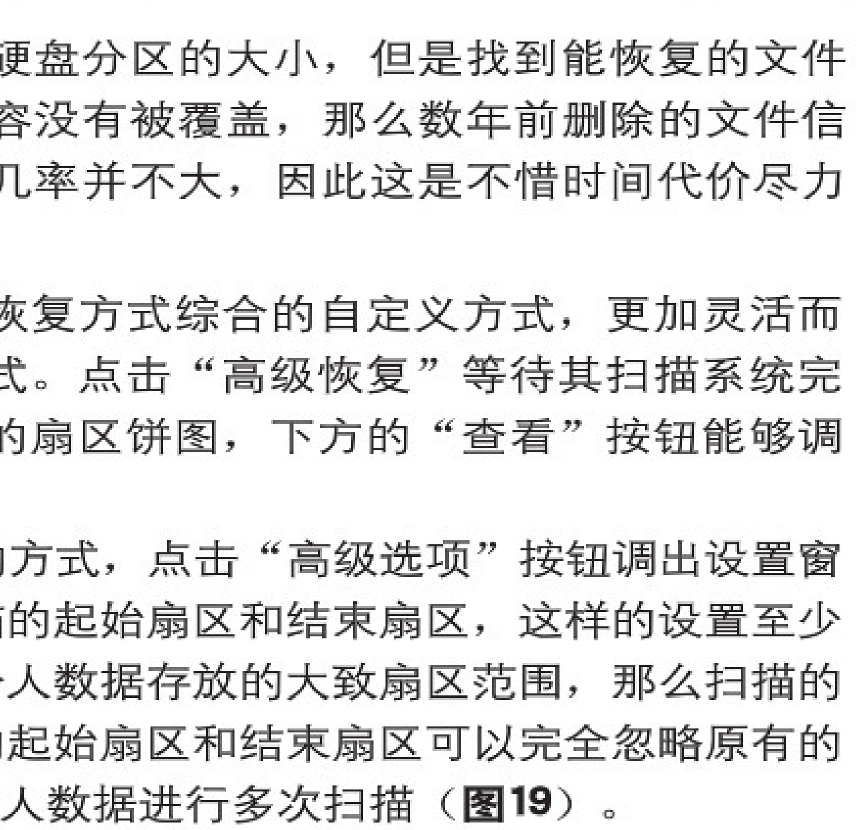
“恢复操作”与上面的Winhex方式类似，都是快速的读取分区表目录信息获得删除的文件信息，其中快速扫描对应于文件删除的情况，而全面扫描则对应于多层目录结构的删除情况，此外用户可以使用文件类型过滤进一步加快扫描速度，对于非分区表故障而丢失的文件而言，这种方法非常快速方便（**图17**）。



“格式化恢复”是较为特殊的恢复方式，它会让用户指定扫描分区之前的文件系统，从而忽略当前分区的文件系统进行文件扫描，对于用户误操作或容易出现故障的U盘等移动介质而言，这种方式是非常有效率的恢复手段，既有较好的效果也不需要花费过多时间。

“RAW恢复”是效率最差但是扫描效果最好的方式，它不管分区表信息和文件系统，而是逐一扫描硬盘扇区并根据文件头的签名来确认内容，扫描的速度完全取决于扫描硬盘分区的大小，但是找到能恢复的文件甚至会超越用户的想像，只要扇区内容没有被覆盖，那么数年前删除的文件信息都可能被找到，尽管恢复后可用的几率并不大，因此这是不惜时间代价尽力挽回数据的恢复方式（**图18**）。



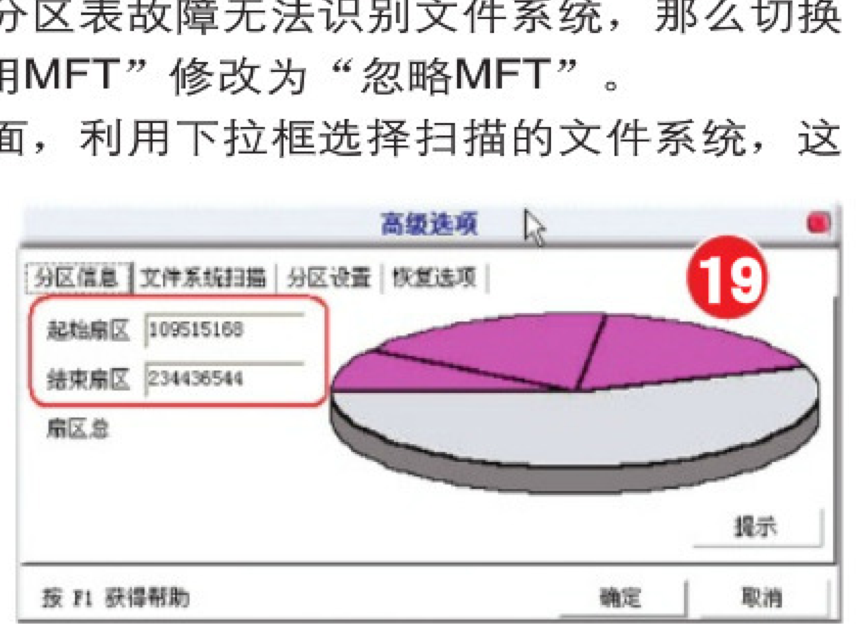


“高级恢复”实际上是以上多种恢复方式综合的自定义方式，更加灵活而且有效率，下面简单演示它的定义方式。点击“高级恢复”等待其扫描系统完毕，用户可以分别点击查看分区详细的扇区饼图，下方的“查看”按钮能够调出磁盘查看器。

此时用户可以决定扫描磁盘分区的方式，点击“高级选项”按钮调出设置窗口，在分区信息页面用户可以设置扫描的起始扇区和结束扇区，这样的设置至少有两个优势，首先用户如果清楚知道个人数据存放的大致扇区范围，那么扫描的效率将极大得到提高；其次设置扫描的起始扇区和结束扇区可以完全忽略原有的分区信息，避免因为不同分区存放的个人数据进行多次扫描（**图19**）。

如果磁盘分区被误格式化或因为分区表故障无法识别文件系统，那么切换到正常分区设置页面，将默认的“使用MFT”修改为“忽略MFT”。

继续切换到“文件系统扫描”页面，利用下拉框选择扫描的文件系统，这里既可以选择无视文件系统的RAW扫描方式，如果用户不能确定之前的分区格式——对于主控芯片故障的U盘而言这是常见的情况，那么可以选择下方的高级扫描让工具扫描并重建分区信息。

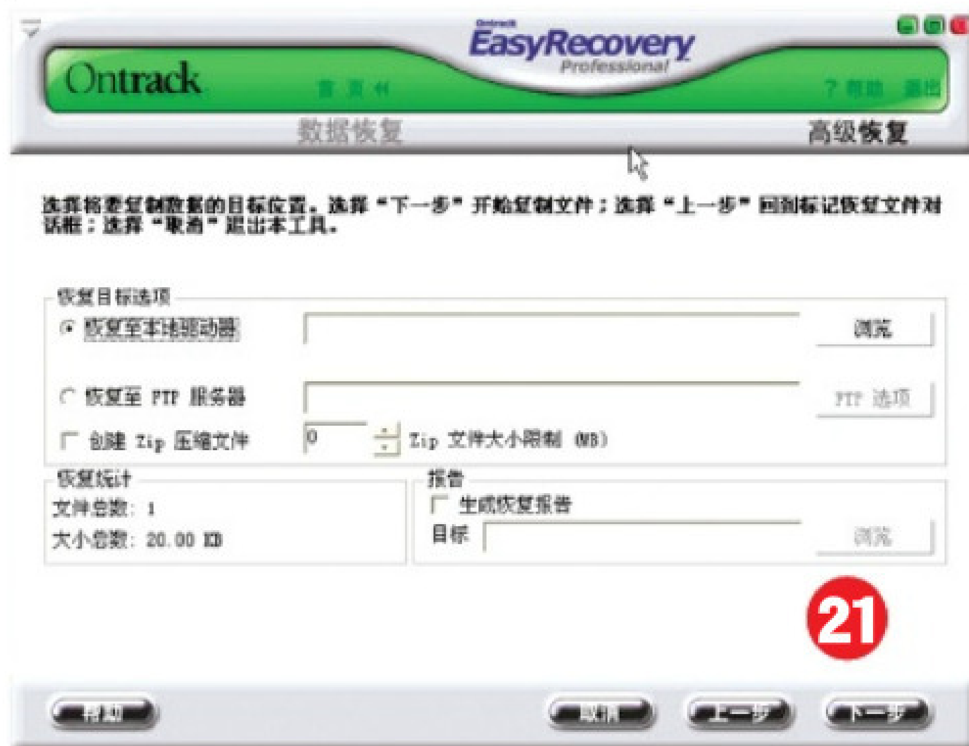


当设置完毕后点击“下一步”按钮，当扫描完成后用户可以使用“查

看文件”按钮查看文件内容，也可以使用过滤器过滤不需要的文件（**图20**）。



勾选希望恢复的丢失文件，并将其复制到非扫描硬盘分区或网络FTP服务器上（**图21**）。



EasyRecovery Professional的优势在于自身附带了数个文件修复工具，主要是微软的Office系统文档以及电子邮件的修复，当用户恢复出的文件无法顺利打开时，使用这些工具往往有希望挽回部分内容。

恢复加密数据

最让用户头痛的情况是个人数据加密后遭遇故障，尤其是类似EFS这种与操作系统息息相关的加密方式，一旦操作系统崩溃而且无法修复，没有备份证书的结果是否就意味着加密数据绝对无法恢复呢？其实这个问题要分情况对待，如果加密数据本身被损坏，修复的可能性不大，例如一个坏的RAR压缩包几乎不可修复；如果只是加密系统崩溃导致加密数据被隐藏丢失，那么只要想办法重建加密系统即可恢复加密数据。

1. 伪加密软件

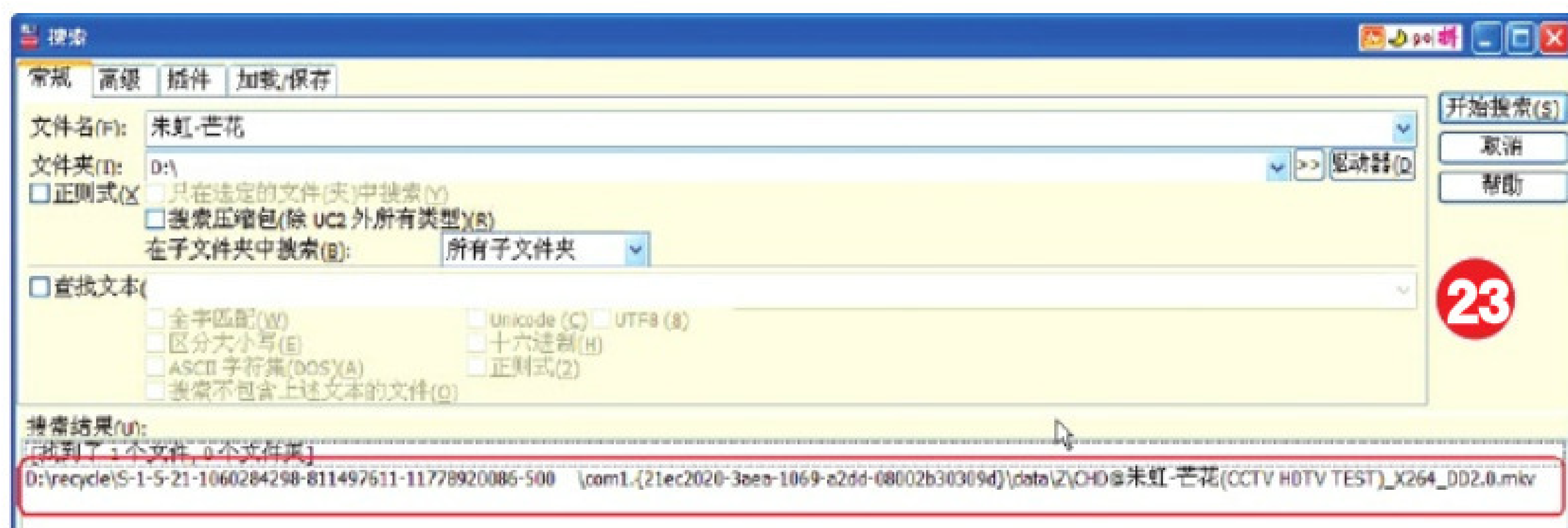
磁盘分区加密和文件夹加密是许多用户最喜欢的加密方式，选择不同的加密软件导致系统崩溃后的影响有非常大的区别。对于Truecrypt、PGP之类的加密软件工具，即使系统崩溃也不会受太大影响，因为只要重装系统和加密软件，利用原有的密码就能顺利地进入加密区。但是许多用户热衷于使用伪加密工具，觉得这类工具加密方便而且速度奇快，例如这款“极品私人密盘”软件（http://www.hoposoft.net/mipan/index.htm）。

然而这类加密软件的工作原理基本都是利用特殊文件夹结构隐藏源文件夹，然后用访问目录映射到驱动器上，也就是说这类工具其实是隐藏而非加密文件。如何判断一款加密软件是否是伪加密工具？其实只要看其加密过程即可，加密实质上就是一个无损压缩的运算过程，因此只要使用加密工具去加密数GB的文件，那么必然有一个加密运算过程让用户等待完成，而伪加密软件不论多大的文件内容，其所谓“加密”都几乎是瞬间完成的。这样的假加密其实对于熟练用户没有任何加密效果，对于普通用户又容易出现文件丢失问题。

解决这类伪加密数据丢失其实并不困难，例如上面提到的“极品私人密盘”，不妨使用其在D分区上生成一个“加密”分区Z（**图22**），然后在其中放入一段高清视频。

之后开启软件需要密码才能访问密盘，如果没有加密软件，由于不知道所谓密盘存储位置已经不能访问到文件。那么系统崩溃导致加密软件丢失，甚至用户根本忘记“加密”所使用的软件了，还有其他方法恢复“加密”数据吗？

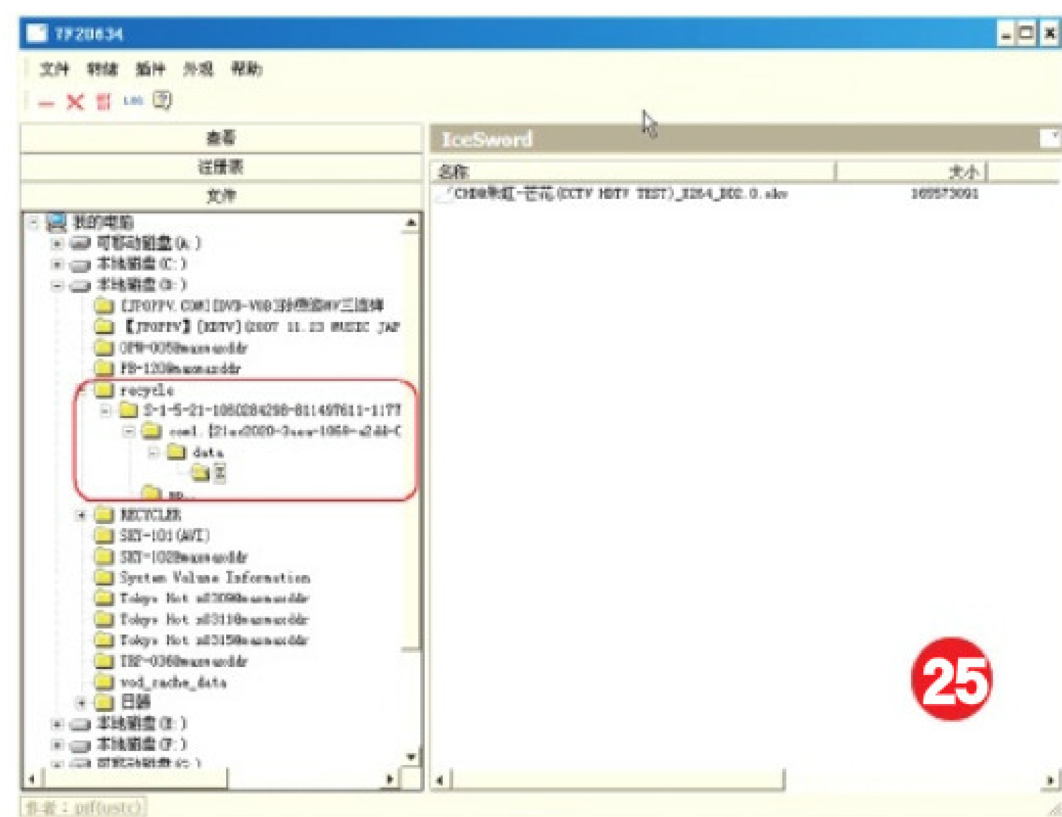
其实很简单，打开Total Commander 7以上版本，使用“Ctrl+F”打开搜索对话框，使用视频文件名作关键词搜索，瞬间所谓“加密”数据文件的真实存储位置就暴露了，所谓的密盘其实就是将数据文件存储在“\recycle\S-1-5-21-1060284298-811497611-1177892008б-500\com1.{21ec2020-3aea-1069-a2dd-08002b30309d}\data\”之下（**图23**）。



那么找到“加密”文件的存储位置后是否能够访问这些文件呢？完全没有问题，双击搜索结果即可转向所谓密盘Z的存储位置，复制拷贝出文件数据没有任何问题，也从侧面证明伪加密软件其实只是自欺欺人的加密而已，对于重要数据是绝对不能采用的加密方式（**图24**）。



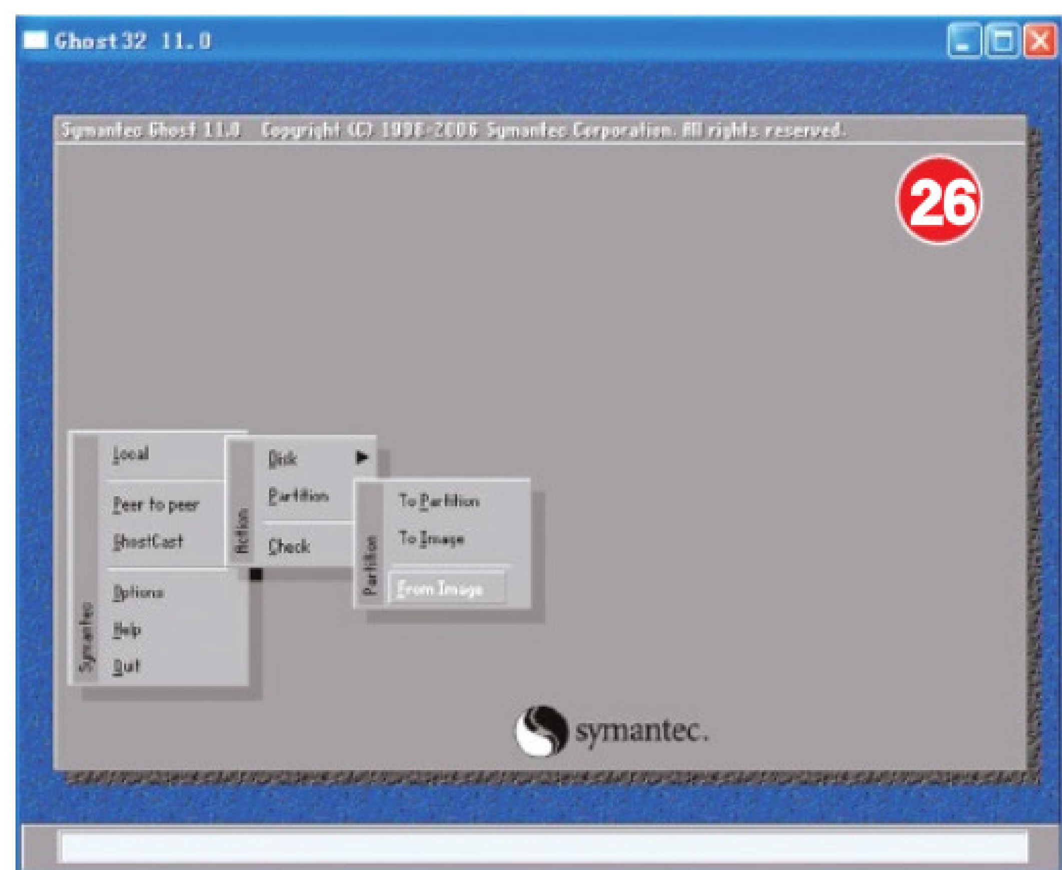
其实上述的方法只是一个思路而已，对于伪加密而言许多工具都能轻松解决问题，例如IceSword、part explorer甚至上文的Winhex等，一种工具访问失败换一种工具即可，其“加密”原理注定不能阻挡正确的目录读写（**图25**）。



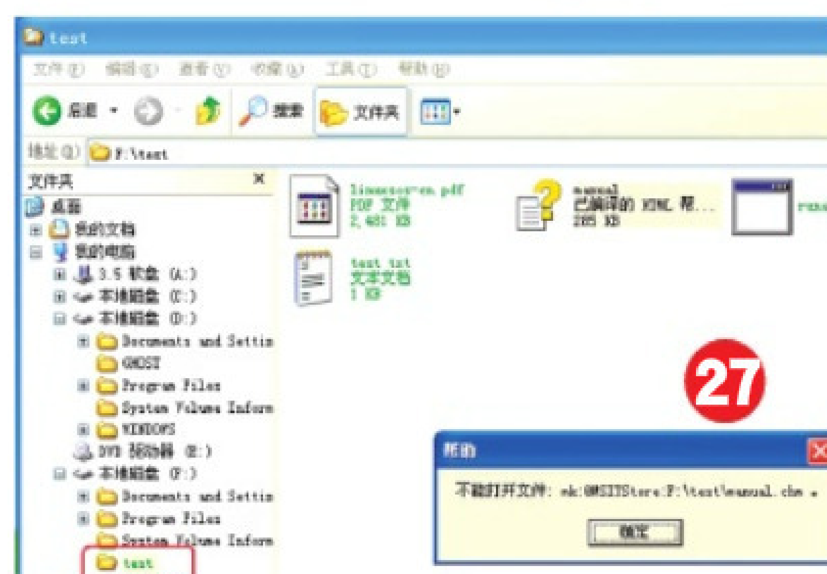
2.EFS加密

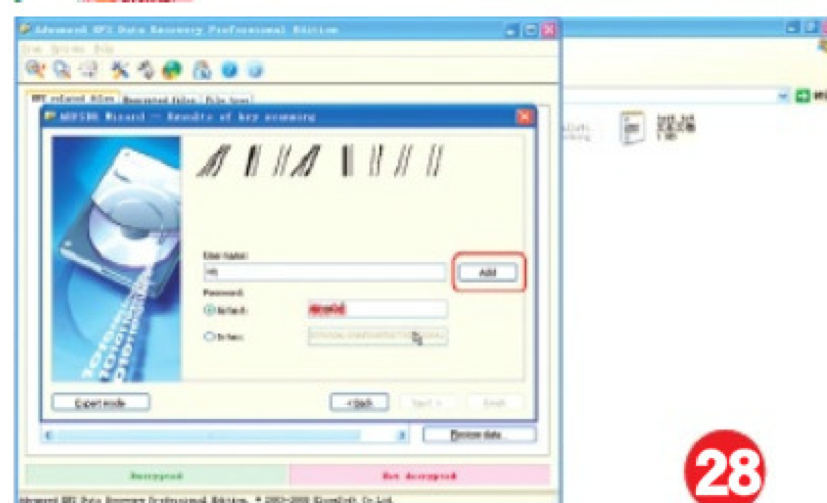
EFS加密是Windows自带的非常好的加密方式，不过如果没有备份加密证书的话，EFS加密数据遭遇系统崩溃无法修复的局面，几乎是不可挽救和恢复的。不过幸好只是几乎，只要用户处于以下两种情况，那么仍然有机会恢复没有证书的EFS加密数据。一种情况是用户在损坏操作系统分区上安装了新的操作系统，但是原来EFS加密的操作系统加密后制作了GHO镜像，换句话说也就是EFS密钥存在于GHO镜像之中，并且用户知道EFS加密时的账户密码。另一种情况是操作系统虽然崩溃不能修复，但是原系统分区保持原状并没有安装新的操作系统，换句话说原系统分区保存着被删除账户的配置文件，此外用户记住原来加密时的账户密码仍然是必要的前提。

准备工作对于后一种情况来说，将操作系统崩溃的硬盘挂接到正常执行计算机上即可，而前一种情况则首先使用Ghost打开具有EFS加密数据的镜像备份文件，选择菜单“local”→“partition”→“from Image”，把镜像内所有文件全部恢复到任一空白的硬盘分区中（**图26**）。



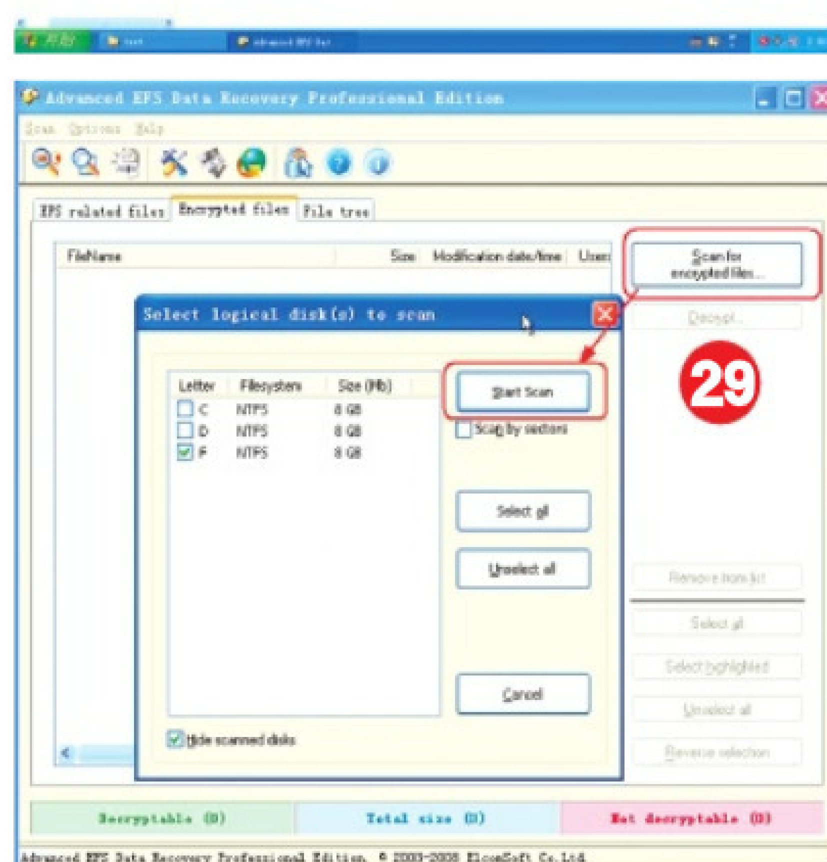
不使用Ghost Explorer直接提取是因为EFS加密文件是不能提取的，如果镜像中并没有加密数据文件那么使用提取方式更加简单快捷，不管哪种方式此时打开之前EFS加密的文件肯定是被拒绝（**图27**）。



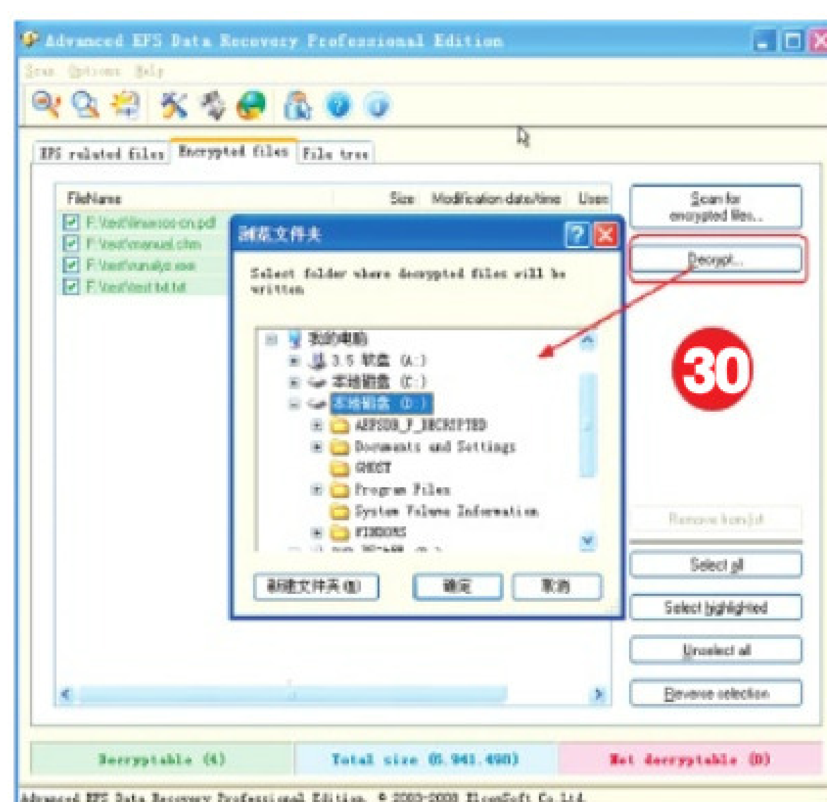


在新系统中下载安装EFS解密工具“Advanced EFS Data Recovery”（http://www.onlinedown.net/soft/14922.htm）。启动“Advanced EFS Data Recovery”激活扫描向导，扫描分区时一定要选择刚才恢复的硬盘分区，本例中将镜像恢复到当前计算机的硬盘分区“F:\”，因此扫描分区就应该选择“F:\”。

当扫描并找到密钥后程序会提示添加用户名和密码，在这里输入EFS加密所使用的用户名和密码，用户名其实可以随便填写，但是密码一定要输入原来加密文件时使用的账户密码（**图28**）。



接着单击“Add”按钮将密钥添加到软件中，接着点击“Expert Mode”回到软件的主界面。将主界面切换到“Encrypted files”页面，点击“Scan for Encrypted files...”按钮，并指定扫描存放了EFS加密文件的分区，点击“Star scan”按钮开始扫描（**图29**）。



程序对指定NTFS分区上完成扫描后，如果上述操作步骤用户没有错误的话，那么找到EFS加密文件都会以绿色排列在扫描列表中，如果是红色则表示不可恢复用户应该检查前面的操作是否有误。选择所有扫描出的绿色EFS加密文件，点击“Decrypt”按钮并选择一个保存加密文件的磁盘分区，软件就会把提取的加密文件保存在名为“AEFSDR_J_DECRYPTED”目录下，恢复后的文件已经去除加密可以自由访问（**图30**）。

上述方法虽然可以在特定的情况下恢复EFS文件，但是也明显有其局限性，必须在记住账户密码的前提下，保证加密账户密钥并未彻底在磁盘上丢失。一旦病毒破坏严重导致加密账户被完全删除本机密钥彻底丢失情况下，如果借助数据恢复软件也找不回本机密钥，就根本无法破解EFS加密文件。因此利用EFS加密的用户，最保险的措施就是在第一次EFS加密时及时导出证书保存，或通过组策略配置“数据加密恢复代理”，备份永远是恢复数据的最有效手段。P

玩电脑就是玩软件

——用软件实现路由防火墙

■贵州 逍遥

本文关键字：自制路由、自制防火墙

编者按：本文难度比较大，操作比较复杂，适合喜欢DIY的读者尝试。本文也是关于Linux系统的应用，喜欢Linux的读者也可以试玩，并不影响正常的电脑使用。

开宗明义，本篇文章的主要目的，是解决两个应用问题：
1.打造功能强大的路由器，让多机路由上网更自由；
2.建立一道网络硬件防火墙，让家庭或公司、企业内部网络更加安全。

准备篇

如果有一台升级淘汰剩下的旧电脑，那是最好不过的，可以让这台旧电脑充当一台不关机的最强大路由器或硬件防火墙。当然，老电脑要担此重任，还是有一定要求的。

首先，是老电脑的硬件配置标准：要求老机CPU为486或奔腾处理器已经足够；内存至少为64MB，32MB也是可以的，不过此时就必须要求有光驱了。另外，还要求老机有两块网卡以便于连接网络，集成网卡或独立网卡都可以。相信这几条硬件配置要求，对目前所有被淘汰的老机来说，绝对不是问题。

如果没有多余的旧电脑，也没有可升级的路由器，那么依然可以体验功能超强的路由器与硬件防火墙，也可通过虚拟完成。不过虽然在虚拟机上可以虚拟实现路由与硬件防火墙的功能，并且也可以应用于真实的网络中，但是网络设置复杂，一般只用来体验一下而已。

自制路由

一、RouterOS的两种打造方式

RouterOS可采用硬盘安装或U盘安装的两种方法：

1.硬盘变路由

MikroTik RouterOS最新版为3.9版（下载地址：http://www.mikrotik.com/download/mikrotik-3.9.iso），下载RouterOS 3.9光盘镜像后，将其刻录到一张光盘上。用记录的光盘引导启动老机系统，将会显示一个Linux下的安装配置菜单界面（**图1**）。



在界面中显示了所有支持的组件，通常一般公司或企业都是采用光纤接入网络环境中，只需选择基本的“system”功能组件；如果是ADSL宽带拨号则需要选择PPP、DHCP等组件。

提示：如果老机没有显示器或光驱的话，可以直接将老机的硬盘，接到某台电脑上进行操作，但是注意该电脑上的硬盘一定要取下，否则可能会将原来的硬盘重新格式化分区，造成数据的丢失。

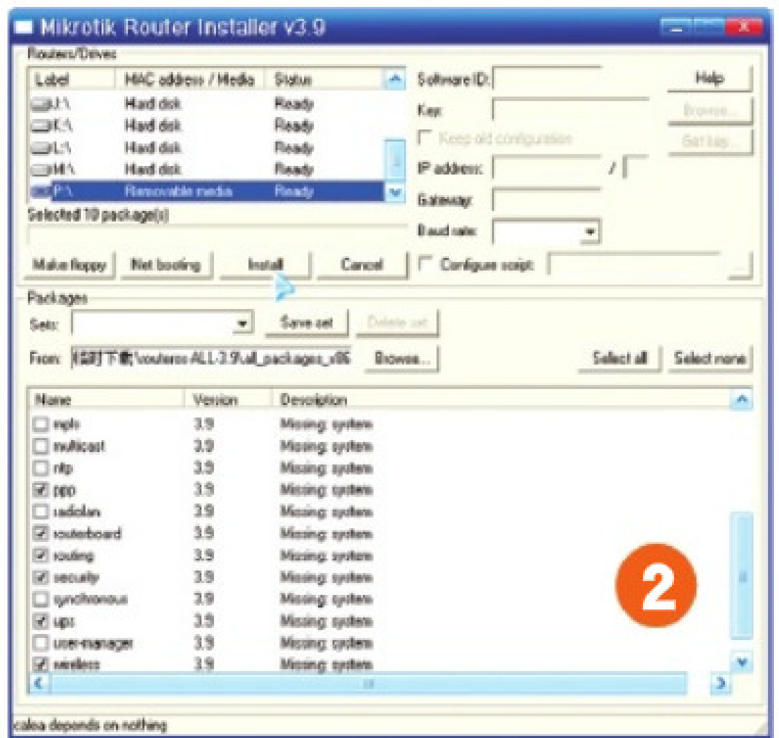
2.U盘变路由

将RouterOS安装到U盘的话，需要下载MikroTik RouterOS 3.9完整版（下载地址：http://www.mikrotik.com/download/routeros-ALL-

3.9.torrent）。在其它电脑中接上U盘，解压下载包中的“netinstall-3.9.rar”，执行其中的“netinstall.exe”安装工具。

在工具界面上方的“Drives”磁盘列表中，显示当前的所有硬盘分区及移动分区，从中选择U盘所有的分区，注意千万不要选错为其它的分区。然后点击下方“Browse”按钮，浏览指定下载包中的“all_packages_x86”文件夹，确定后调入所有安装组件（**图2**）。在下方的组件列表中，显示了与前面Linux安装配置界面中相同的选项。勾选需要安装的组件，然后点击“Install”按钮，即可执行U盘安装。

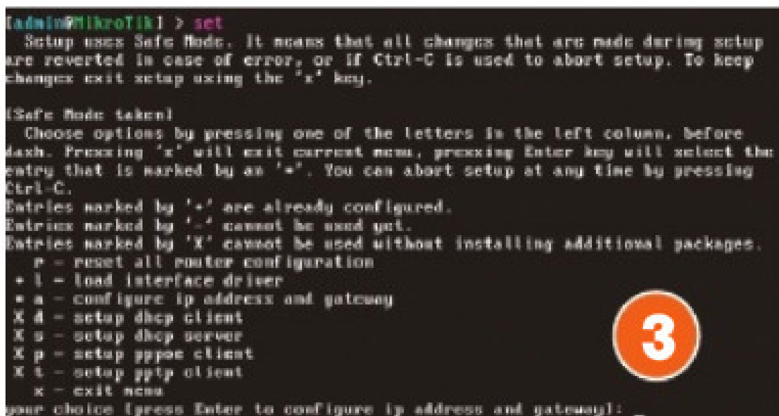
安装完成后，将U盘插回老机，并在老机的BIOS中设置为USB引导系统，用U盘引导启动系统即可。



二、初始化

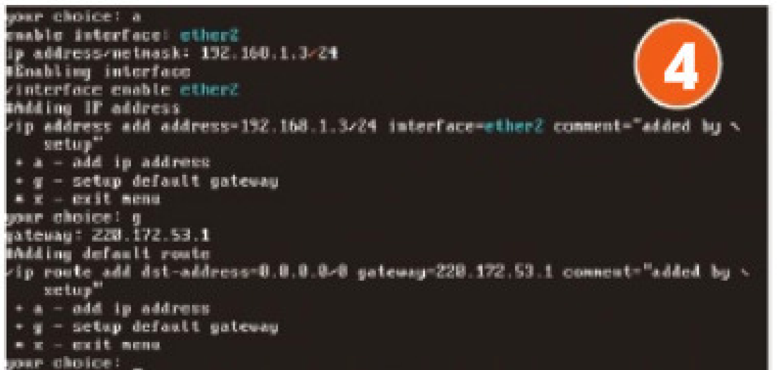
用安装了RouterOS的硬盘或U盘引导系统，将进入RouterOS路由配置登录界面。第一次进入的默认账号为“admin”，密码为空。

登录进入后，需要先设置路由网卡，然后才能进行后面的路由配置。输入网卡设置命令“set”，出现一个命令菜单（**图3**），输入“a”命令，即可进行网卡配置界面，再输入“a”命令，开始添加网站IP地址。



此时会询问要配置的网卡名称，默认配置的第一块网卡为“ether1”，回车后要求输入IP地址和子网掩码，可设置为“192.168.1.1/24”，回车后完成第一张网卡的配置。

然后再用同样的方法配置第二张网卡，输入两次“a”命令，再选择配置的网卡名称为“ether2”，然后设置ADSL接入的IP地址及子网掩码，一般是输入静态的ADSL IP地址。配置完网卡后，输入“g”命令，配置公网网关IP地址（**图4**）。最后输入“x”，退出设置界面，即可完成RouterOS的配置了。



三、打造成功

完成配置后，现在在其他的电脑上打开IE浏览器，访问刚才设置的第一块网卡IP地址“http://192.168.1.1”，即可打开路由器的图形设置页面了（**图5**）。在右上角的“webbox 3.9 login:”中输入默认用户名“admin”，密码为空，即可登录设置页面。



在图形设置页面中，点击左侧的“Interfaces”项目，在这里可以设置两块网卡的IP地址及网关，与刚才在命令行下的“setup”设置功能相同。静态IP上网的话，可在这里直接设置第二块网卡的公网IP地址及网关。要注意的是，第二块网卡应该连接的是Internet接入线，第一块网卡则用于充当内网的网关，连接到普通电脑或集线器上。

如果是采用ADSL动态拨号上网，可点击左侧的“PPPoE”项，在右边的窗口中勾选“Enabled”，并输入ADSL宽带拨号用户名与密码。用于拨号的网卡是连接Internet的第二块网卡，其名称为“either2”（**图6**）。点击“Applay”按钮，然后切换到“DHCP Server”项目设置界面，在右边勾选“Enabled”，并设置自动分配的IP地址段为“192.168.1.4—192.168.1.254”，将网关设置为“192.168.1.2”，并选择DHCP服务网卡为“either1”。



最后设置DNS域名解析服务器，点击“Applay”按钮即可开启DHCP服务，充当路由由让内网主机路由上网了。

四、体验RouterOS路由器的强大功能

其实上面的这些功能配置普通路由器也具备，虽然此时已经将旧电脑改造路由器成功，但如果仅此而已，是不能称之为超强路由器的。RouterOS路由器除了多机上网非常稳定外，尤其支持强大的管理控制功能。

1.WinBOX连接路由器

RouterOS路由器的强大控制管理功能，是通过WinBOX工具实现的，在刚才的路由器WEB登录页面中，点击“Winbox”处的下载链接，即可下载执行WinBOX工具（**图7**）。

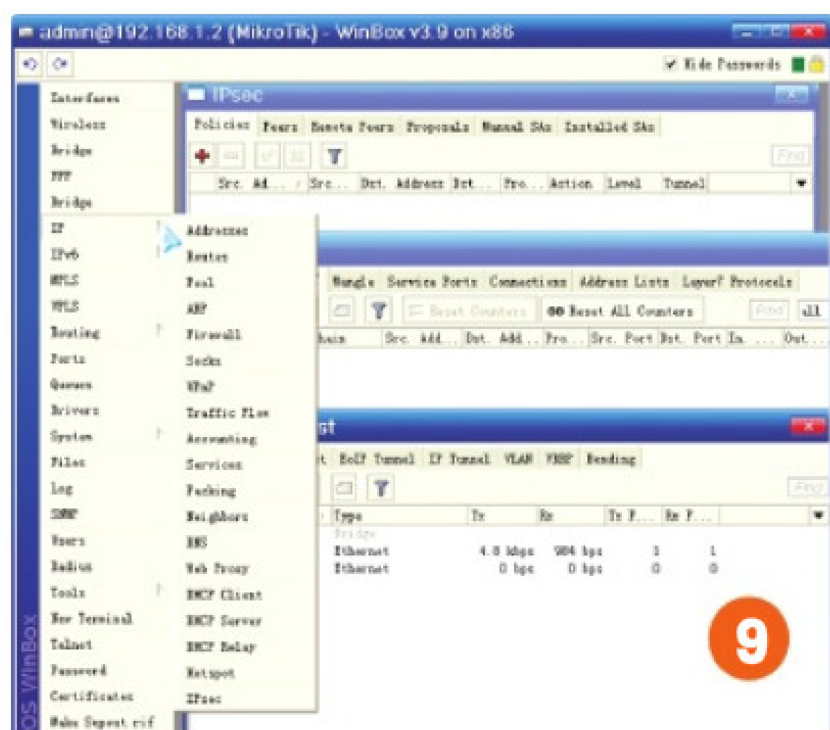


在WinBOX连接页面中输入RouterOS路由器IP地址，登录用户名及密码，点击“Connect”按钮，即可连接上路由器（**图8**）。



在WinBOX设置界面中，可以进行各种详细的路由器管理与设置，包括流量控制、防火墙、QoS等。

比较重要的几个设置项目，主要集中在“IP”项目下（**图9**）。具体的路由器控制设置比较麻烦，在这里就不多说了，网管朋友可以详细研究。



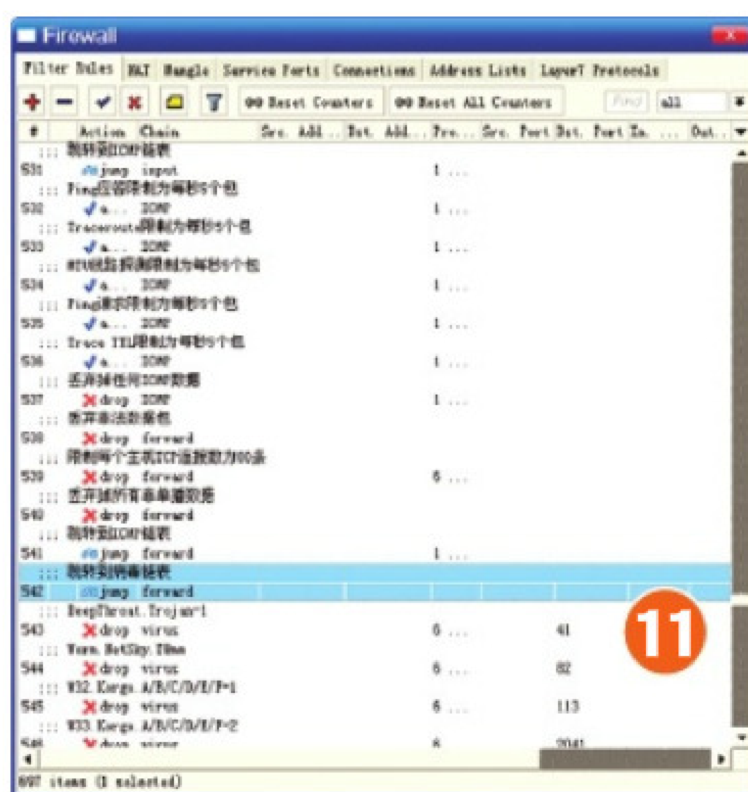
2.自动化的脚本设置

虽然详细的设置不作讲解，但是依然可以通过简单的脚本导入，体会RouterOS路由器的强大功能。在官方网站以及各大路由技术站点中，都提供了许多RouterOS的功能脚本，可以自动化完成功能设置。这里以使用官方提供的防火墙脚本为例（下载地址：http://www.mikrotik.com.cn/down1.asp?id=85），该脚本不仅能设置防火墙抵御外来的黑客攻击，还可以防范“机器狗”之类的病毒，功能十分的强大。

在WinBOX中，点击“System”→“Scripts”，打开脚本窗口。在窗口中点击“+”号按钮，新建一个脚本“机器狗”，将下载的脚本用记事本打开，复制其中的代码，将脚本内容粘贴到“Source:”框中（**图10**）。



然后点击“Apply”按钮，保存脚本，再点击“Run Script”按钮，即可执行脚本，自动进行防火墙设置了。脚本执行后，点击“IP”→“FireWall”，打开防火墙设置窗口。在“Filter Rules”选项页中，即可看到刚才添加的防火墙与反病毒规则了（**图11**）。



如果要封锁办公网络中的QQ聊天，则直接下载网站上的“RouterOS 2.9封QQ脚本”（下载地址：http://www.mikrotik.com.cn/down1.asp?id=86），用同样的方法加入并执行即可。

硬件防火墙

一、m0n0wall防火墙的两种打造方式

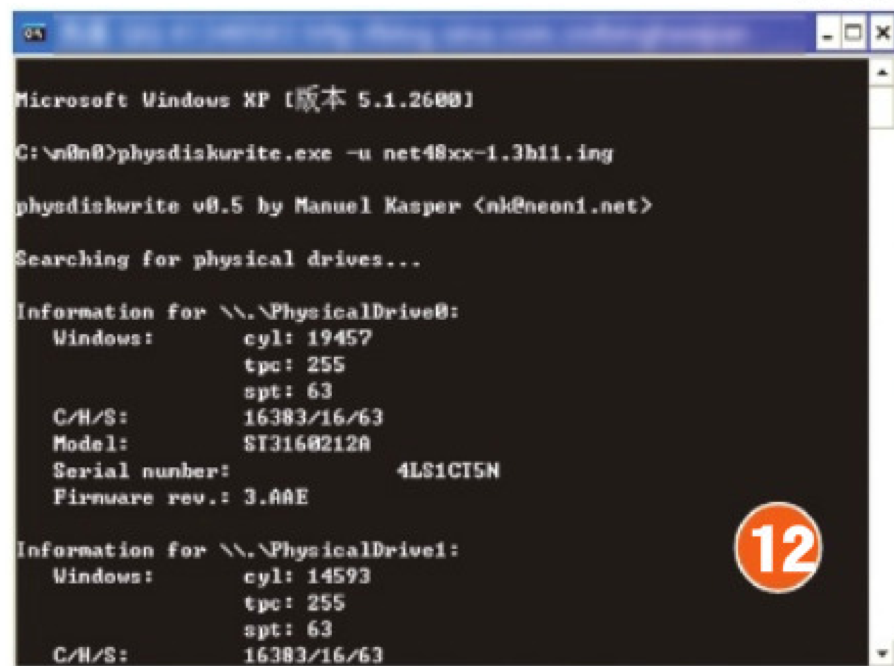
m0n0wall与RouterOS一样，也是基于FreeBsd内核开发的免费软件路由防火墙。m0n0wall可安装到硬盘、光盘或U盘等设备中，直接由这些设备引导系统，提供硬件防火墙的支持。

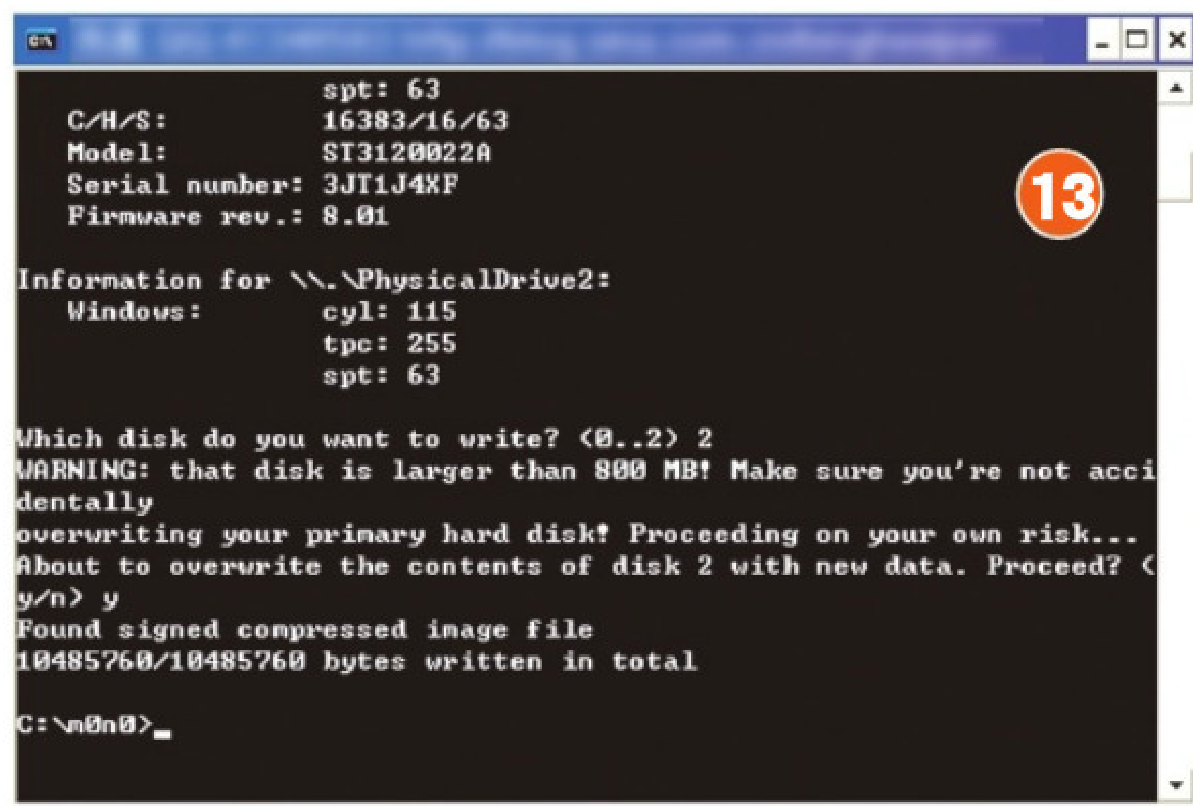
1.硬盘/U盘变防火墙

在局域网中的某台电脑上，下载最新版的“M0n0wall 1.3b11”程序（下载地址：http://m0n0.ch/wall/download.php?file=net48xx-1.3b11.img）和physdiskwrite工具（下载地址：http://www.m0n0.ch/wall/downloads/physdiskwrite-0.5.zip），将两个文件解压后放在“c:\m0n0”目录下。将老机硬盘或U盘接上该电脑主机，打开命令提示符窗口，执行如下命令：

```
cd c:\m0n0
physdiskwrite.exe -u net48xx-1.3b11.img
```

命令执行后，自动检测当前系统中的硬盘及U盘移动存储设备，并显示出所有存储设备的序号及相关参数（**图12**）。一般来说，如果新机上只有一个硬盘，那么接上的U盘/硬盘序号就为“PhysicalDrive1”，





在命令行窗口中会提示“Which disk do you want to write?(0..1)”，询问要选择写入哪个磁盘，因为这里有两个硬盘，U盘/硬盘的序号为2，所以选择2。确定后，开始写入程序，屏幕显示“6291456/6291456 bytes written in total”，则说明m0n0wall系统已经安装到U盘中了（**图13**）。在安装过程中，千万注意不要选错设备序列号，否则相应硬盘中的数据将全部被清除。

2.光盘化身防火墙

此外，也可以将m0n0wall写入光盘中。直接从网站上下载m0n0wall光盘镜像（下载地址：http://m0n0.ch/wall/beta.php#downloads），将其刻录到光盘上即可。

二、启动硬件防火墙

用写入了m0n0wall的设备启动旧电脑，会引导进入linux系统，M0n0wall会自动检测网络环境和设备，并出现网络设置菜单（**图14**）。



1.设置网络端口

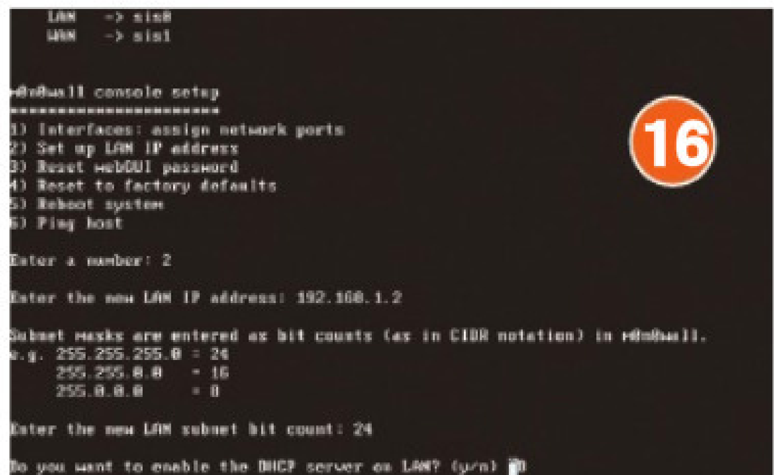
首先要设置网卡端口，输入“1”并回车，系统检测到两张网卡，并显示其设备名。这里两张网卡的设备名分别为“Lnc0”和“Lnc1”，注意是L，而不是l。系统提示是否设置对VLAN（虚拟局域网）的支持，回答N（**图15**）。然后系统接着提示：“Enter the LAN interface name”，要求输入LAN网卡名称，输入“lnc0”。回车后，系统再提示要求输入WAN网卡名称，输入“lnc1”。



回车后，系统再提示“Enter the Option 1 i”，按回车键后，系统将显示当前的配置。输入“y”，自动保存设置后，防火墙将重新启动。

2.设置WEB管理IP地址

重启后进入系统菜单，输入“2”进行LAN IP设置。然后提示要求输入IP地址，默认地址是“192.168.1.1”。然后要求设置子网掩码，一般的子网掩码就是“255.255.255.0”之类的，直接输入代码24就可以了（**图16**）。回车后，要求设置是否启用DHCP动态IP分配，一般无需启用，输入“n”，回车后即可完成配置。



三、防火墙设置

重现启动后，旧电脑已经变成一个功能强大的硬件路由防火墙了。开启防火墙的路由功能，并进行防火墙

1.登陆防火墙设置界面

在局域网中的其它电脑上，打开浏览器，在浏览器的地址栏中输入防火墙默认的WEB管理IP地址“http://192.168.1.2”，回车后要求输入用户名和密码。登录的默认用户名为“admin”，密码为“mono”，确定后就可以登录WEB管理界面了（**图17**）。



2.开启路由功能

点击页面左侧的“网络接口”→“WAN”，可设置开启路由功能。在“类型”中选择相应的上网方式，如果是静态IP上网的话，选择“Static”，然后在“静态IP”中设置IP地址与网关即可（**图18**）。如果是ADSL动态拨号上网，选择“类型”为“DHCP”，并在下方的“PPOE”中设置账号及密码即可。



3.流量控制

m0n0wall具有强大流量控制功能，可以对基于IP地址、mac地址、网段、p2p软件、协议等方式来实现对上传下载速度的控制。例如要求限制IP地址为“192.168.1.55”的计算机下载速度不得超过“20Kbit/S”，可进行如下操作：

点击“防火墙”→“流量管理”，勾选“启用流量管理”项，点击“保存”按钮进行保存（**图19**）。点击“管道”标签中的“添加”按钮，弹出设置页面，在“带宽”处输入“20”“Description”描述处随意输入一些说明，其它设置可以不设。



保存设置后，在“规则”标签中，点击“添加”按钮，打开新流量规则页面。设置“源地址”类型为“单机或别名”，并输入控制流量的IP地址（**图20**）。其他设置一般可以不设，最后保存设置即可控制指定IP的流量了。



m0n0wall的功能非常强大，比一般的软件防火墙强上无数倍，可以在设置界面中进行各种防火墙安全设置，这里就不详述了。特别实用的一点是，m0n0wall还直接支持希网（www.3322.org）DDNS内网建站，无需再下载希网客户端了。

提示：不同品牌的网卡的名称是不一样的，例如RTL8139系列网卡提示为“rtlx”，530tx网卡提示为“dfex”，Intel网卡提示为“fxpx”。本文中显示的是Lnc。在输入的网卡名称时，需要根据显示的检测设备名称进行输入。

虚拟机充当防火墙

用虚拟机充当路由防火墙，完全是“无中生有”的多出一个路由防火墙，一分钱也不用花。不过这样彻底免费的东西，还是有不少限制的。下面只简单介绍一下如何用虚拟机安装路由防火墙，以满足玩家的愿望。

一、配置虚拟机硬件

以VMware为例，新建一台虚拟机，可设置内存为128MB，硬盘可设置为300MB，再添加一个光驱。其它的设备，如声卡、USB设备之类的可以取消。最重要的是虚拟两块网卡，一块作为LAN有线网卡，另一块作为WAN无线网卡，均使用“桥接”方式（**图21**）。



二、虚拟机变路由

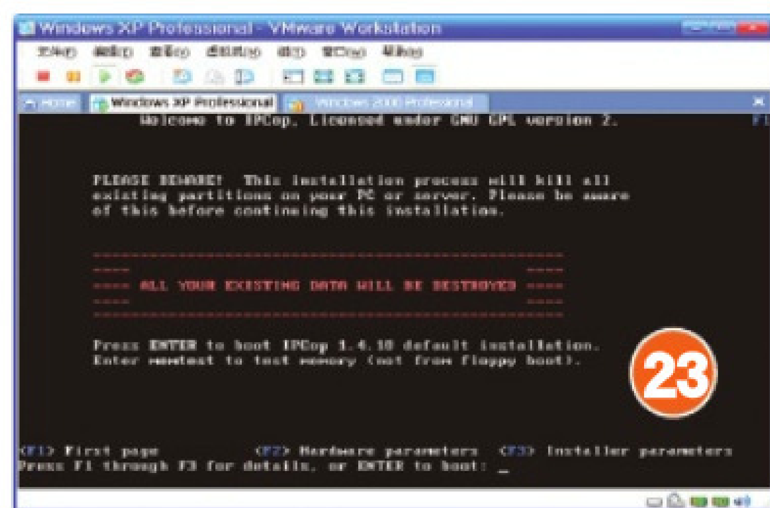
前面提到的几款路由，包括DD-WRT、m0n0wall、RouterOS等，都可安装到虚拟机上，这里以另一款功能强大的软路由“IPCop”为例进行讲解——当然，IPCop也同样可以刷到真实硬盘或路由设备中。

1.安装设置

从IPCop官方网站上下载最新版的光盘镜像“ipcop-1.4.18-install-cd.i386.iso”（下载地址：http://downloads.sourceforge.net/ipcop/ipcop-1.4.18-install-cd.i386.iso?modtime=1196468610&big_mirror=1）。在VMware中，将光驱设置为“使用ISO镜像”，并指定刚才下载的镜像文件路径（**图22**）。



启动虚拟机，将其设置为光盘引导系统，即可用IPCop光盘引导入Linux状态下的路由安装配置界面（**图23**）。安装完全是自动化的，使用默认设置一路回车，安装过程中，会自动将虚拟机的硬盘格式化分区并写入数据。



写入数据后，要求进行网络配置，点击界面中的“Probe”，将自动检测网卡设备，然后要求设置网卡的IP地址，一般设置“192.168.1.2”（**图24**），以免与当前的真实路由器产生冲突。

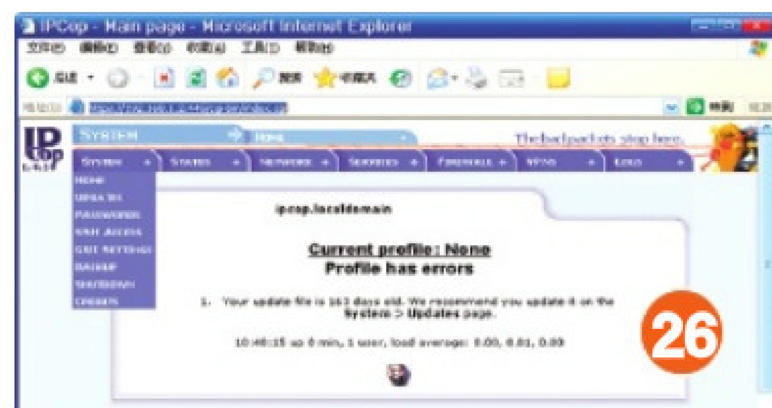


然后要求进行一些网络配置，都可以跳过，以后在图形界面进行配置，最后设置WEB管理页面的登录密码。密码设置完成后，将重启系统，此时断开光驱，将会用在虚拟硬盘上安装的IPCop引导系统，进行设置登录界面（**图25**）。

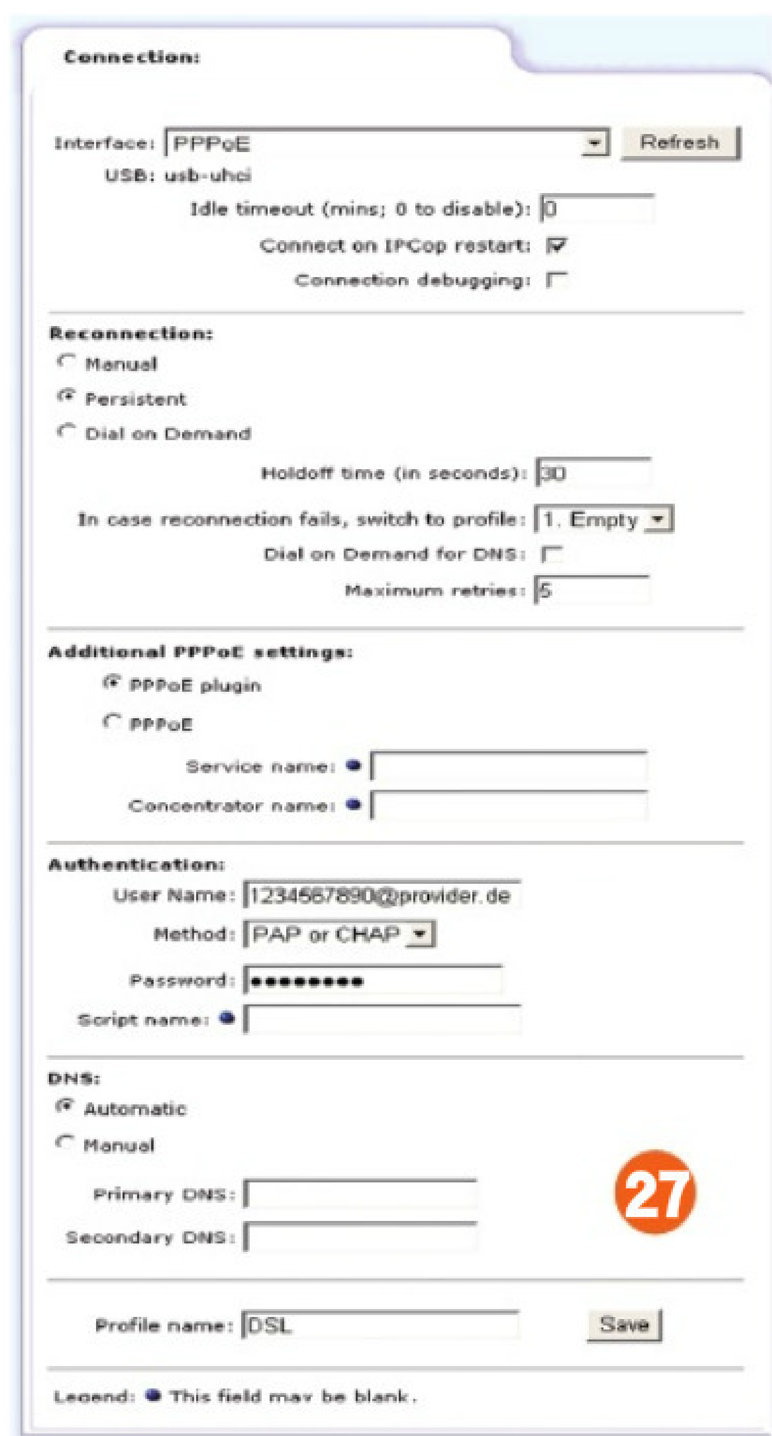


2.配置路由器

打开IE浏览器，输入刚才设置的IP地址及端口号“https://192.168.1.2:445/”，即可打开IPCop设置页面（**图26**）。此时可以进行路由、防火墙、流量控制等设置了，以设置路由上网为例：



点击“Network”→“Dialup”选项，弹出一个身份认证对话框，输入“admin”及密码登录。然后选择网络连接方式为“PPPoE”，即可设置拨号用户名和密码，DNS服务器等信息了（**图27**）。设置完毕后，再点击“Services”→“DHCP”，设置DHCP服务，即可实现路由上网了。



三、丢掉真实路由器，纯虚拟上网

可能有的用户想问，现在不用路由器，能不能用虚拟路由实现多机路由上网呢？回答当然是肯定的，而且很简单——取下路由器，直接在其它局域网内的主机中，将网关地址设置为虚拟机路由器的IP地址“192.168.1.2”，即可实现路由上网了！只不过这个路由器有限制，必须虚拟机的宿主机开机才能使用，关机的话，虚拟路由当然也随之消失了。

结语：软件为王的时代

本文详细的介绍了各种软路由的应用，通过一个小小的路由软件，可以将硬件设备功能大大提升，甚至虚拟出原本不存在的路由硬件，可见在电脑生活中，软件的功能作用是多么大！

诚然，归根到底还是硬件决定着电脑划时代的发展，不过从电脑的应用上来看，这却是一个软件为王的时代！玩电脑，很大程度上来说就是玩软件。

栏目编辑·星尘·stardust@popsoft.com.cn

XNeat Windows Manager 2.5

□大小：356kB □授权：免费
□语言：英文 □快车代码：popsoft081201
□下载：http://download.pchome.net/system/desktop/buildup/88015.html

该软件可为你的系统任务栏、Windows窗口以及“另存为…”窗口增加全新的功能。以往笔者也介绍过一些提高这些方面操作效率的软件，但难得的是XNeat以一软件之力包揽了大部分这样的功能，强烈推荐大家安装。具体来讲，它可为任务栏添加拖拽任务栏窗口按钮的功能；可在Windows窗口标题栏、任务栏窗口按钮上添加右键关联选项，其中包括“发送到系统托盘图标”“隐藏窗口”“保持最前”以及设置透明度功能；按下“Win+Space”快捷键，还可于当前鼠标处快速调出右键菜单，利用该菜单可快速切换窗口，并对前面已发送到托盘、隐藏或最前的窗口进行集中管理。最后它还可在系统的“另存为…”窗口上增加两个有用功能，一个是为文件名自动添加保存日期，另一个是当保存出现重复文件名、在跳出的是否覆盖窗口中提供“Clone”命名的方式。



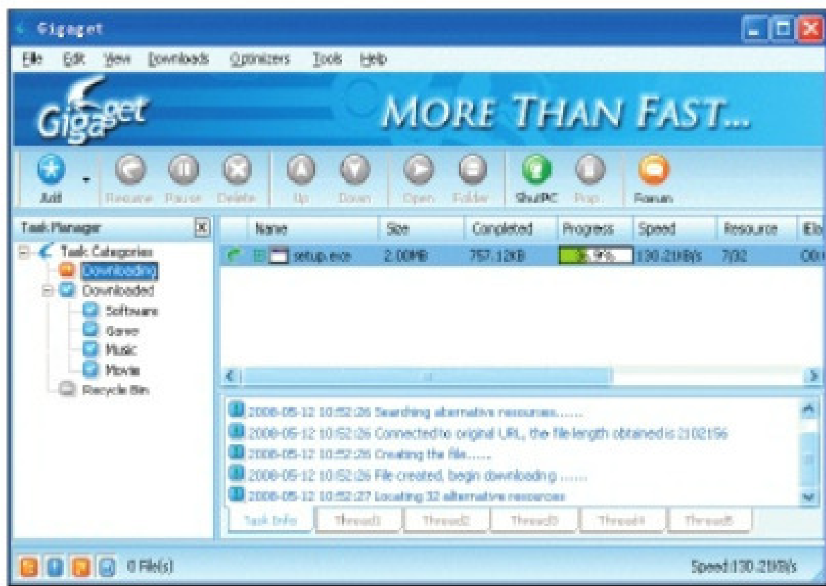
最近，快车FlashGet突然发布了一个“迷你版”，版本号重新从1.0开始，令人有些意外。笔者安装后，发现界面果然超级简洁，甚至比快车还未被收购之前还要“迷你”。自被ZCOM收购之后，快车就开始了许多商业化的蜕变。但这些商业化的变化却不一定能够被广大用户所接受。“迷你”版的出世代表了官方对这一情形的判断及补救。一款出色的软件被收购后，如何在新的形势下运作，既不丢弃原有的优势，又要进行新的发展？对于国内全面免费化的个人软件市场，这实在是一个值得深思的话题。祝给我们带来过许多美好的下载体验的FlashGet一路走好。

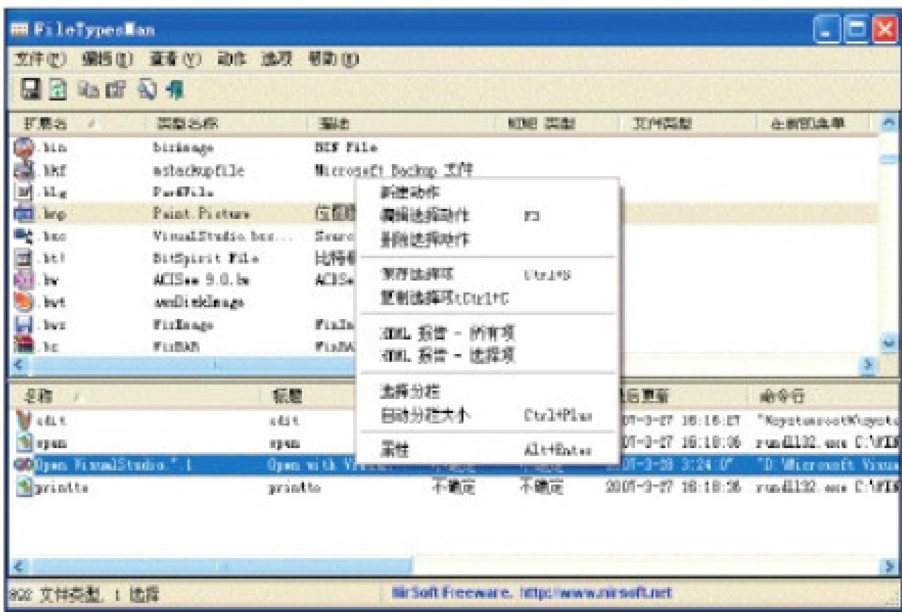
■江苏 淮扬客

Gigaget 1.0.0.23

□大小：2.00MB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft081202 □下载：http://www.newhua.com/soft/47668.htm

说起来这款软件应属国产，但是它的界面确实是英文的，不过，你也许又会感觉到图标很熟悉……事实上，它就是迅雷的英文免费版。但与国内迅雷版本所不同的是，该软件目前完全没有广告图片，界面上清静了很多，如果对英文无恐惧症，这是个替代的好选择。不过，如果只安装该软件，当点击网页上的“用迅雷下载”链接，该软件并不会直接弹出来，而会显示没有安装迅雷；但只要右击该链接，然后选择“Download by Gigaet”，就会弹出下载窗口，你会发现迅雷专属的下载链接已被正确识别。





FileTypesMan 1.06

□大小：46kB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081203
□下载：http://www.newhua.com/soft/66935.htm

一款查看及修改Windows中已经注册的文件类型的软件。看起来该软件的功能与系统所提供的文件类型查看、编辑并没太多差别，只是显示信息的方式与详细程度不同。然而，如果你要完全控制一种文件类型的右键菜单上的文字说明（例如把“打开”改作“华丽地打开”……），使用该软件就是最方便的选择。具体使用时只要在你要修改的关联项上右击，选择“编辑选择动作”再修改文件信息即可。同时你还可建立自己的关键项。

AlfaClock 2.20

□大小：3.26MB □授权：共享 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081204
□下载：http://www.newhua.com/soft/18669.htm

为你的系统时钟增加更多功能。首先，它可设置为显示多个时区的时钟，对于做外贸业务或有至亲密友在国外的用户来讲会相当方便；其次，它可自定义时钟显示（包括正常显示和鼠标移至其上的气泡显示）的格式，在该格式中不仅可自定义各种时间元素，还可直接显示系统资源（例如CPU使用率、空闲物理内存、电池使用情况），让你不需再安装其它软件来显示这些信息，所有文字的字体与背景均可指定。最后，它还可提供闹钟、时间播报、日历显示、Internet对时等多种实用功能。



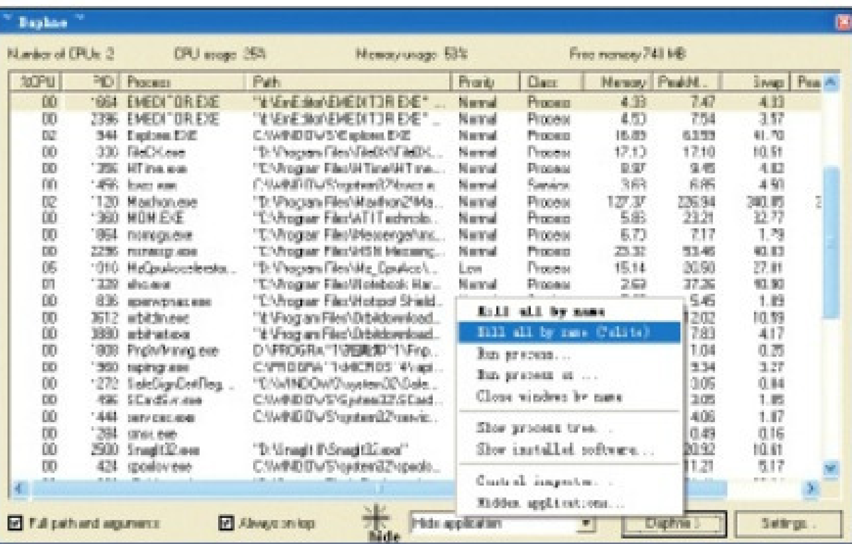
特别提示：关于快车代码（FlashGet）使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期说明。

FitTrack 1.0

□大小：364kB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081205 □下载：http://www.newhua.com/soft/66937.htm



只要简单地输入身高、体重、腰围、腕围、大小腿围等数据，再选择自己的体格大小与活动级别，软件就会计算出你的健康体重、身体质量指数、身高与腰围比率等数据，并给出你与正常数据的偏差。除此之外，它还能给出身体脂肪百分比以及新陈代谢的具体数据，对你的饮食和锻炼进行建议。在实际操作时如果不知如何测量数据可点击界面上紫色的“点击提示”字样查看测量指导。软件还提供了很多健康相关的网址，如感兴趣且英文水平过关不妨一看。



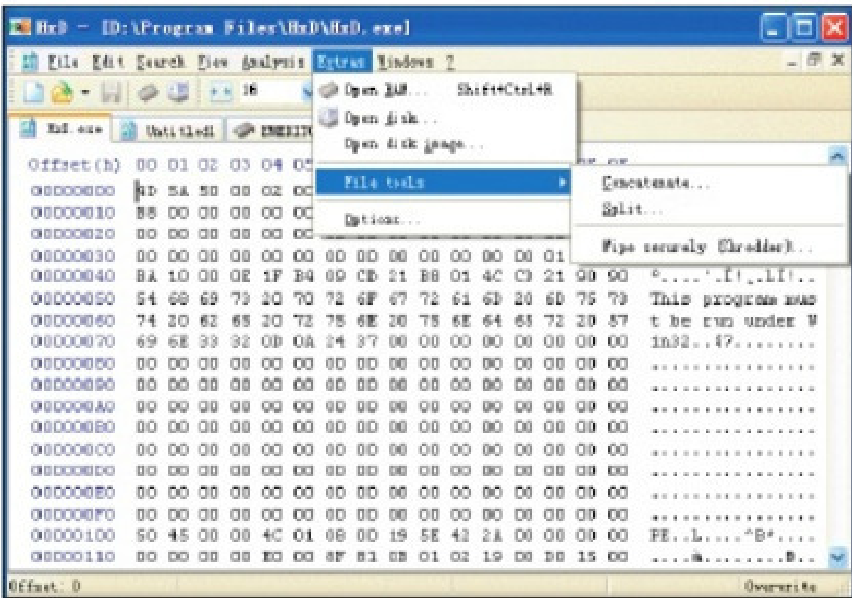
Daphne 1.34

□大小：1.01MB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft081206
□下载：http://www.newhua.com/soft/48531.htm

具有许多其他特色功能的进程管理器。除了查看进程、进程树、进程模块、进程环境，联网查询进程安全性等常规功能外，它还具备以下特色功能：1.搜索名称中的部分文件，只要匹配就杀死进程或关闭窗口，该功能可应用于特殊场合，例如关闭IE因Bug不断弹出的窗口；2.监视进程，如果进程发出了被监视的行为，系统托盘处就会出现提示；3.设置窗口透明度、始终在前等属性，还可隐藏窗口，注意这一隐藏功能不仅包括隐藏整个窗口，还可只隐藏部分窗口的内容（例如记事本的文件编辑区），其方法是在程序主界面右下角设置“Hide application”，然后拖拽其左侧的十字光标到需要操作的窗口上。

HxD 1.7.6.3

□大小：843kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft081207
□下载：http://www.tuola.net/soft/view—1446.html



一款功能极其强大、设计体贴的十六进制编辑器。它针对的对象可以是单个文件，也可是磁盘、软盘、CD-ROM，还可是其他程序的内存。软件打开文件的速度非常快，据很多使用者评价，它几乎是目前打开文件最快的一款软件，一些同类软件需花数十秒钟才可打开的文件，它不到一秒钟就可打开。此外，它还集成了文件分割/拼合、文件比较工具，可将选定字节拷贝为C++、BASIC、PASCAL等常用编程语言中的字符数组……总之，如果你是一个有这方面需求的用户，你将会为其诸多优点感到爱不释手。最后注意该软件也有绿色免安装版，请自行到软件官方主页下载。



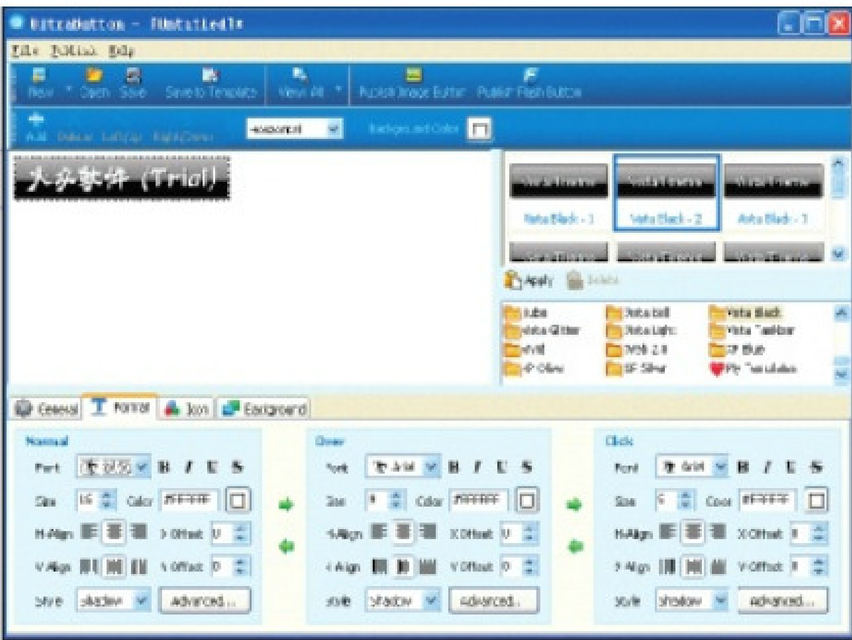
Free Audio Editor 2008 4.7

□大小：14.2MB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft081208
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1210435200/39193.shtml

一款免费的音频录制及编辑软件，可对3种来源的音频进行编辑：自己录制的、已有音频文件（基本包含所有常见音频格式）以及直接抓取CD音轨。软件设计采取了Office 2007形式的面板菜单（Ribbon），对于音频类编辑软件，这种操作出奇地方便；此外，软件开启后的音频导入向导，也可让你快速地录音或导入文件或音轨。软件提供的音频效果包括标准化、增强、回音、均衡、翻转、混入其它音频、包络、镶边、变速变调——不用担心不会使用它们，几乎所有效果都可预览，并且软件还提供了方便的撤销功能。其效果跟专业音频软件例如Adobe Audition还是有差距，但业余玩一下还是不错的。

Ultra Button 1.0

□大小：2.55MB □授权：共享 □语言：英文
□快车代码：popsoft081209 □下载：http://www.newhua.com/soft/66734.htm



一款帮助你制作专业按钮图形的软件，特别适合于用在网页设计中。评价该类软件的好坏，一般着眼于其提供的模板以及使用上的便利，恰好该款软件这两个方面都做得不错。软件提供了80类共600个类型的各种流行风格的按钮模板，使用它们你可轻松制作类似于Vista、WinXP中典型的按钮样式。软件在使用上也非常方便，只要双击模板再修改下方的文字/字体/背景等，就可得到想要的作品。最后成品可导出为图片或Flash格式。注意共享版会在文字后加入“Trial”字样，且只可启动30次。

老树新枝——谷歌金山词霸

□版本：合作版 □大小：23.3MB □授权：免费软件
□作者：金山、谷歌 □平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://g.iciba.com
□下载注册：http://g.iciba.com □快车代码：popsoft081211

说明：金山与谷歌整合各自资源，共同推出的一款全新电子词典产品。所有原金山词霸的使用习惯，包括即指即译、生词本、甚至是快捷键，都被该版本继承。看起来似乎只是像金山另做了一版词霸，但该版本的确是一款名副其实的“合作版”，谷歌在其中的贡献同样多。具体来讲，软件的“词典”部分，由金山的“简明英汉词典”与Google基于搜索的“网络词典”共同组成；例句部分目前暂时只结合了金山的网站资源；而翻译部分，则完全由Google的翻译工具实现。

点评：近几年来词典工具已经明显地分化为桌面工具与网络工具两部分，相信不少的用户都同时使用过这两种方式查询单词。桌面工具的优点是反应迅速、解释准确，而网络工具往往还可借助于搜索的优势，整合整个网络的其它资源。因此金山与谷歌的这次合作应可看作强强组合。但笔者在试用中，发现这款产品目前还并不成熟，在笔者的系统上屡屡导致其它程序崩溃，不知是否个别系统问题，希望读者们拿到产品时该问题已解决。


在同一个界面集中了原金山词霸与Google的网络词典

浏览器也玩沙盘——360安全浏览器

□版本：0.9beta □大小：1.63MB □授权：免费软件
□作者：360安全中心 & 凤凰工作室 □平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.360.cn
□下载注册：http://dl.360safe.com/se/360se_chs.exe
□快车代码：popsoft081212

说明：所谓“沙盘”或“沙盒”，就是指无论你把里头弄得怎么乱七八糟，只需轻轻一抹又能恢复原状。以往看过一些“玩”沙盘的软件，现在360也将这一理念放入了自己的产品，并且成功地向浏览器市场伸出了另一只手。具体来讲，该软件在开启安全浏览功能之外，就为所有网页的运行“虚拟”了一个环境，对该虚拟环境的所有更改都像是在沙盘中乱画，不会影响到真实的系统，当浏览结束后，软件只要做一个“抹平”的动作，所有改变就可还原。如此网页中嵌入的各种恶意软件将很难真正毁坏系统，用户也就可自由无顾虑地进行浏览了。360浏览器在界面设计上基本模仿了最新的IE8测试版，但显得更紧凑，同时还增加了许多取自Maxthon、Firefox的设计，总体来讲可用度较高。


其界面设计与IE8测试版十分相像

点评：360系列在安全上做的努力历来都得到了用户们的普遍欢迎，相信这款浏览器也会有较好的表现。

跟着它学舌——英语八哥

□版本：8.1 □大小：138MB □授权：共享软件 □作者：丁千超
□平台：Win9X/2000/XP □注册费用：150元
□未注册限制：各课程第一单元试用 □主页：http://www.8ge.net
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/4496.htm
□快车代码：popsoft081213

说明：一款功能全面、资料丰富、综合使用音频、视频、动画、字幕等各种方式进行英语听、说、读、写、译全方位教学的软件。软件的最大特色是将文字资源与音视频资源的较完美结合，同类软件也可一样集成丰富的英语学习资料，但如何使用这些资源则成为区分该类软件高下的标准。这款软件在文字资源的分割方面做了较大的努力，基本所有学习情景都做到了文字与图/音/视的交互控制，非常有助于反复学习。软件除设计了“同步课堂”“黄金单词”“海量阅读”“动画英语”等四大主要功能模块，还提供了“八哥影音”“题海泛舟”“随身听霸”“单词终端”等很具实用性的辅助学习工具。


音视频与文字资源的整合做得很不错

点评：软件提供了大量的学习资源，除掉版权方面的问题之外，配合作者在资源利用上的优秀设计，150元的价格并不算太离谱。

文件夹图标快速换——Folder Colorer

□版本：0.3 Beta □大小：503kB □授权：免费软件
□作者：sfufoet □平台：WinXP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://foldercolorer.appinn.com
□下载注册：http://www.greendown.cn/soft/10464.html
□快车代码：popsoft081214

说明：一款快速给文件夹更换图标的免费软件。软件开启后，所有任务都可依靠快捷键完成（快捷键设置请在系统托盘图标处右击再选择“设置”菜单）。软件的图标选择方法分为4类，一是直接用PNG图片转为ICO（软件主界面上的“选择图片”）；二是在该文件夹下自动寻找.exe文件（如有多个则选择体积最大的），将其作为文件夹图标的来源（“手气不错”）；三是“百发百中”，来源与“二”相同，但是会让用户自己去寻找.exe文件；最后一种则是传统的选择ICO图标，默认按下“Win+Alt+C”，就会弹出主窗口，在这里选定图标即可，ICO图标可自己扩展，到软件解压目录下一看便知。



直接选择已有的ICO图片是较通用的方法

点评：对于安装了一大堆软件或游戏的朋友，使用该软件可很快地赋予不同文件夹与其下.exe文件对应的图标，从而可显著地将不同文件夹区分开来。



■晶合实验室 MP2008

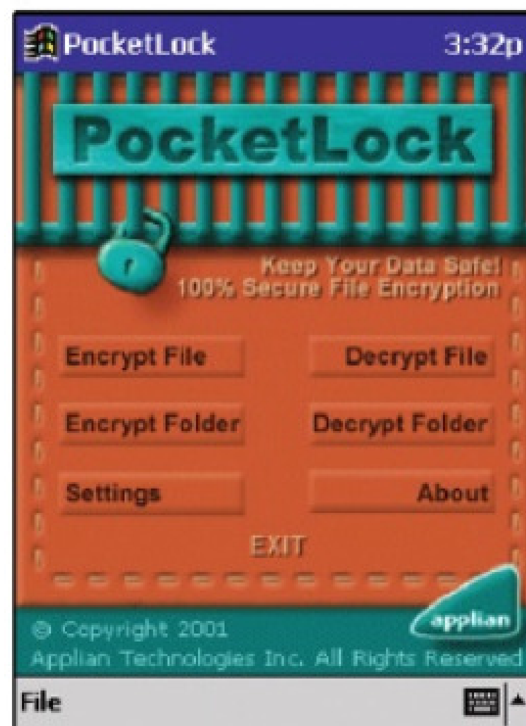


掌上设备因其随身携带性，成为个人使用频率相当高的物品，其中必然就会记录一些个人隐密的信息或数据，随之而来的是个人隐私的问题。一来怕手机被周围人拿到，随意查看其中的数据；二来也担心手机丢失，将可能导致更多泄密问题。因此除了日常使用时注意敏感信息的存储外，使用一些安全类软件也是必要的。本期我们要介绍的是掌上设备上的文件加密解密软件。

■四川 黄路

PocketLock

□平台：PPC □版本：2.14s □大小：102kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/254.htm □快车代码：popsoft081221



可同时对文件与文件夹加密的PPC软件。软件使用很简单，进入软件界面后只需简单的两步——先选择待加密文件，然后输入数字密码即可完成加密。数字输入界面直接给出数字按钮，使用起来更为方便，软件亦支持输入英文字母作为密码，自行打开输入法面板进行输入即可。解密时也只需同样的两步，但你也可设置与加密文件关联，这样在资源浏览器中打开加密文件时即可进入解密界面。软件使用多种强度不同的加密技术，可自行在设置中根据自己的情况进行选择。

主要特性：操作简单，多种加密方式可选。缺点是进入软件没有密码保护选项，有可能被他人无意加密文件却不知密码。

PE Ecrypt

□平台：PPC（以下数据为PPC版） □版本：6.2 □大小：288kB
□下载：http://www.splife.com/res/product.aspx?id=2115 □快车代码：popsoft081222



这款软件其实是同一公司另一产品PE Explorer的扩展产品，因此它首先是一款功能全面的文件浏览与管理器（包含PE Explorer全功能），其次才是一款加密解密软件。软件支持同时为多个文件进行加密和解密。加密技术采取256位的AES，很难被反向破解。由于与文件浏览器配合，加密和解密均可通过右键菜单进行，都只需简单两步就可完成任务，非常方便。

主要特性：与浏览器相配合，加密与解密过程更加简单。同时不用额外安装文件浏览软件，节省空间。

mEncryptor

□平台：Palm OS □版本：1.1.1 □大小：375kB
□下载：http://www.splife.com/res/product.aspx?id=6786
□快车代码：popsoft081223



Palm系统上的一款成熟的文件加密软件，支持高分辨率屏幕显示，可对单文件或整个文件夹进行加密。软件使用256位的AES和SHA1加密技术，被加密数据安全可靠。软件界面友好，无论是浏览器界面，还是密码输入界面（可自定义是否使用输入面板），都有不错的美工设计，并且操作简单，部分图标具有即指即显示帮助的设计，使用更为便利。在完成加密之后，还可选择是否删除原文件。如果想提高加密速度，可只选择加密文件头（Header），当然这样容易被破解，最好只用于不被他人在Palm上浏览的简单目的。

主要特性：界面美观大方，可选择更简单快捷的文件头加密。

Best Crypt

□平台：S60第3版 □版本：2.0 □大小：124kB
□下载：http://soft.shouji56.com/software/8001.html
□快车代码：popsoft081224

一款界面友好、操作方便的S60文件加密软件，使用256位RC6（ECB-Mode）加密技术，安全可靠。该软件利用内置的“文件浏览器（File Browser）”查看手机或存储卡上的文件，支持多文件选择，选择后再找到菜单中的加密命令即可完成加密。软件支持保存密码功能，可在软件打开的状态下对下一个要加密的文件应用相同的密码，免去了用户重复输入密码的麻烦，该保存的密码在软件关闭后即被删除，下次使用时再重建。



主要特性：256位加密技术，内置文件浏览器，提供密码保存功能（仅限单次打开）。

SmartCrypto

□平台：S60第2版 □版本：1.5 □大小：23kB
□下载：http://www.splife.com/res/product.aspx?id=21891 □快车代码：popsoft081225



与Best Cypto功能很相似的一款软件，二者采取了相同的加密技术，并且加密速度相当。SmartCrypto的安装文件体积非常小，但其加密过程相比较麻烦一些。首先用户需将要加密的文件放入软件的私人文件列表，然后再对该列表中的文件进行加密。被加密的文件会从原文件列表中消失，解密后还原到原位置，这是该软件在功能上的最大特色。该软件还可用于查看手机各分区的存储情况。

主要特性：体积轻巧，被加密文件从系统文件列表中消失，可查看手机分区的存储情况。



大学生的“智能生活”
——诺基亚Symbian系统智能手机应用心得

■北京 杨霖

前言

越来越多的学生购买了智能手机，校园内加入“塞班”（Symbian S60手机系统，主要用于诺基亚智能手机）的同学与日俱增，但对智能手机的应用仅仅是打电话发短信，“最高端”的也就是上QQ，这样实在是太落伍了！每当笔者在学校里看见这样的情况，不由得扼腕叹息。为此特根据笔者平日使用智能手机的经验，总结“塞班八篇”与大家分享。这里多是一些安装和使用都不复杂，但效果却很好的小软件。

问情篇

古人云：“窈窕淑女，君子好逑。”这句话翻译过来就是“看见合适的就需要抓紧时间了”，所以咱们少说废话多办实事，这就为大家介绍几款好用的软件。

SmsAssistant（短信助手）

同学，你有苦等凌晨0点给人发短信的时候吗？（没有？你可以跳过了）只要装上短信助手，你就没有必要这么“诚心”和劳累了。它可以定时发送指定内容的短信（**图1**），并且易于安装，使用简单，实在是表达诚意之必备工具。



图1：帮帮忙吧

生日备忘

有的时候可能因为什么事情而忘记了她的生日，怎么办？没关系，你忘记了，有电话替你想着呢。只要在这款软件中设置好生日的时间和电话号码，软件就会替你发送祝福短信（支持自己编辑短信内容），甚至还可以自动帮你拨打电话（有多此一举的嫌疑）。

电话精灵

这年头谁还没有点隐私啊，电话精灵除了来电防火墙、自动答录等功能外，还有独特的短信和通话记录隐藏功能（**图2**）。它可以把一些你不想让别人看见的短信隐藏起来，还可以对文件加密。使用方法也很简单，只要在第一次进入软件的个人区域时设置好密码，就不用担心放在其中的秘密被人偷窥了。

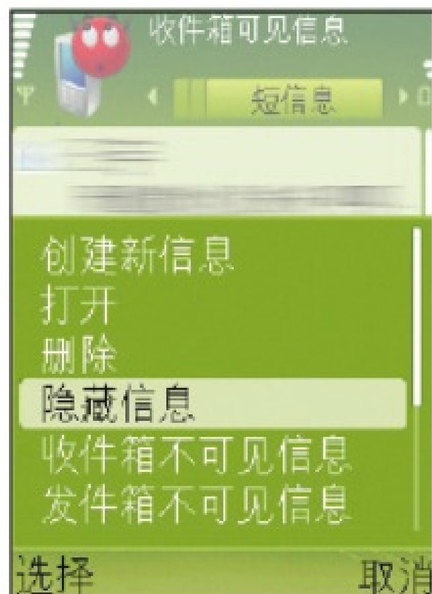


图2：我的隐私你别看

“忽悠”篇

大一的生活是“凄惨”的，不管你喜欢不喜欢，什么活动都要参加，而且有学生会“站岗”……怎么办呢？下面就让我教大家从你讨厌的会场、教室等地方逃出来吧。

来电小骗子（Call Cheater）

这是一款JAVA软件，可以在一个需要的时间伪造一个呼入的“救命电话”。用法很简单，在软件界面的第一个对话框中输入延迟时间，第二个对话框中选择来电人的身份即可。然后利用延迟时间晃悠到“学生会NPC”面前，就会

有人给你打电话了（**图3**）——“喂，爸啊！什么？这么着急啊！好，我马上来！”好了，我相信你已经顺利出来了。

手机骗子

什么，还没有出来？没关系，让“大骗子”上场吧（灯光、音响准备好，1、2、3）。这款软件比刚才那款还要强大，它可以直接虚拟一个待机画面（**图4**），除了可以虚拟来电，还可以虚拟低电量。更强的是刚才“小骗子”只能弄出铃声而没有“人”说话，这个可是真的有人说话哦（事先的录音）。怎么样，强大吧？（要是你还是出不来的话，建议使用最原始的方法：请假上厕所。）



图3：终于来电话了



图4：大骗子来也



图5：有了它一切都方便了

Fake Sounds

相信很多同学看过《爱情呼叫转移》，男主人公为了骗女友说自己在重庆而在电话里制作各种声音。有了这款软件，他就不用这么麻烦了。说吧，要什么声音？交通？警车？小雨？雷阵雨？体育场……（**图5**）有，通通都有。你要做的就是电话接通后快速打开软件，选择一种情景声音播放。

个性篇



图6：支持动态彩色网标

当今社会是一个张显个性的社会，身为年轻一代的我们怎么能落伍呢？

网标管家

你是否早已厌倦了手机屏幕上“中国移动”或者“中国联通”千篇一律的字样？我们可以利用“网标管家”来轻松更换网标（**图6**）。这款软件允许用户替代手机的默认网标，新添加的网标可以是网上下载的也可以是用户DIY的，并且支持彩色动态网标，效果很不错哦。如果你够大胆，可以将网标替换成示爱的内容，然后把手机借给心仪的女生……

自制网标的方法——Nokia Logo

注意：用这种方法修改的网标必须是128×32像素大小的黑白BMP图片，否则不能正常识别。

Nokia Logo（**图8**）是一款在电脑上使用的小软件，可以制作各种诺基亚手机使用的网标。制作方法简单易学，更有成就感。比如做一个“小灵通”的网标，不懂的人一定会羡慕你有一个诺基亚牌的小灵通。这里以软件自带的“北京奥运”网标为例：

1.把手机连到电脑上，选择数据传输模式，启动Nokia Logo。在屏幕预览下方的区域双击鼠标，选择网标图片和运营商（要和自己的SIM卡对应）。

2.选择存储卡盘符，点击“导入”按钮。如果出现“The SD Card is invalid”的错误提示，首先检查一下内存卡盘符是否选择错误。如果无误的话，那就是因为第一次使用，内存卡上没有相应的文件夹。进入内存卡\\private（隐藏文件）\\下新建一个叫“1000484b”的文件夹，然后再点击Nokia Logo软件的“导入”按钮。

3.拔掉数据线，把短信的存储位置更改为内存卡。进入收信箱后发现有一条信息，打开后保存，这样一个北京奥运的网标就更改成功了（**图9**）。



图8：注意SIM卡类型



图9：为奥运加油！

遥控器

现在NBA季后赛打得好热闹，每场比赛都会在食堂聚集众多球迷观战。不过如果比赛开始时，食堂的管理员却没有打开电视，一定会让大家无比郁闷。这个时候只要你的手机安装了“全能遥控器”“PsilocirRemote”等手机红外遥控软件，你就可以拿出手机打开电视（**图7**），换到球赛频道，接下来就可以等着崇拜的眼神了。

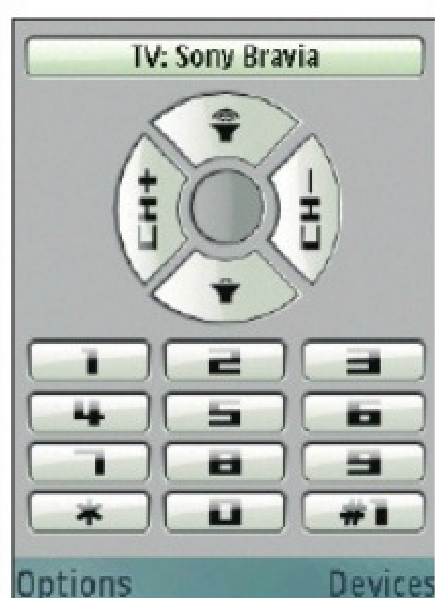


图7：具有电视的基本控制功能

出行篇

现在长假取消了，多了好几个3天的假期。回家有些时间仓促，所以不如和同学在学校附近走一走。那么一个好的导游是必不可少的了，下面有请“导游”上场。

Nokia Maps

Nokia Maps是诺基亚推出的导航软件（**图10**），启动速度较快（相比其他导航软件）、城市地图详细、支持模拟导航（同样有语音），并且地图信息更新较快，就算没有GPS模块也能使用地图功能。第一次使用这款软件前用Nokia



图10：城市的地图还比较详细

Loader来下载地图，速度较慢。因此笔者推荐大家通过电脑，直接在网上下载专用全国地图包（约240MB）。这个地图包分为地图和语音两部分，将它们复制到存储卡中的“Cities”文件夹即可。除了GPS导航功能，这款软件用来当作电子地图也是非常不错的选择。

都市行

都市行是一款JAVA软件，其功能主要是城市公交路线查询，可以显示换乘方案、过站查询。资料更新较快、城市覆盖面较广，非常适合大学生使用。软件安装时默认包含了很多城市，大家在安装的时候可以把不需要的城市删除。还有就是这个软件需要注册，否则不能使用换乘查询（**图11**）功能，好在注册是免费的。启动软件，首先在设置里面把查询城市更改过来；确定后选择换乘查询，输入起点和终点就可以了。支持模糊查找，操作很简单。

列车时刻

这款软件的功能与《都市行》类似，提供铁路系统的车次查询、站站查询、车站查询。在站站查询中输入起点和终点后点击“查询”，会有多次列车。选择一个点击后，会显示该次列车路过的车站信息（**图12**）。



图11：查询公交不费力

图12：铁路过站查询

这3款软件可谓各有所长，我们出行的时候要把它们综合使用才行。先用“列车时刻”查询火车信息，到达目的城市后可用“都市行”查询公交系统，实在找不到还可以用Nokia Maps来定位。这个过程看似复杂，实际操作其实很简单。

通讯增强篇

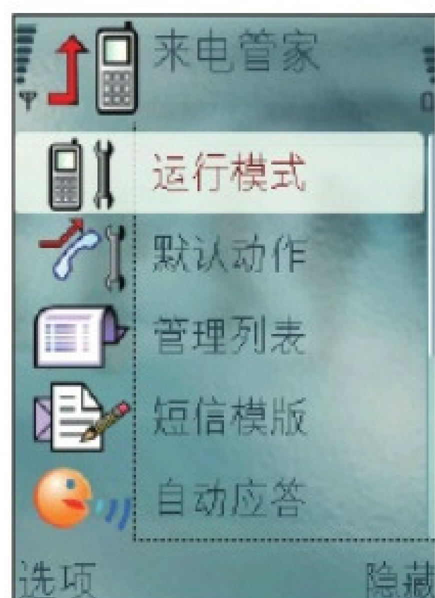


图13：功能十分全面

你是否因不想陪女友逛街而关掉手机，你是否因花销太大而关掉手机以躲避债主，你是否因上课而错过重要的电话……有了“来电管家”这些都不是问题了。来电管家集来电防火墙、自动应答、定时情景模式、地点情景模式等功能于一身，属于典型的现代大学生榜样——“复合型人才”（**图13**）。上课时接电话总是不方便，静音或者振动模式又担心错过重要的电话，使用来电管家就可以帮我们解决这个问题。

1.打开软件先进入到管理列表，建立一个新的列表，比如把列表命名为“上课后进入”。

2.点击选项，可以直接输入电话号码，也可以从通讯录中添加。添加后点击“完成”即可。

3.返回到运行模式，在自选项的运行模式里选择“接受白名单电话”。激活列表，选择刚刚新建的“上课”列表。不明号码来电选择“拒绝”，然后退出。

4.进入默认动作菜单，可以选择：发送忙音、回复电话、停止响铃、转移电话、自动应答。这里以选择自动应答为例。

5.使用自动应答功能需要新建一个录音（**图14**）。录音可以自己录制也可以从网上下载（**图15**），文件格式必须是ARM，并且必须放在存储卡的“SOUND\\digital”目录下才能使用。



图14：自己录音

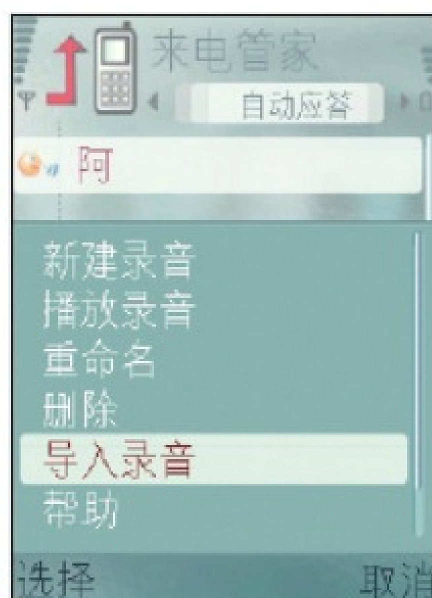


图15：导入声音

6.选择自动应答，再选择我们准备好的录音，这样设置就完成了。上课的时候打开软件。如果软件运行的时候父母打来电话的话是可以直接接通的，其它号码打入的电话会听到我们事先准备好的录音，并自动将来电人的语音留言保存。此项功能类似运营商提供的“语音留言”服务，不过利用“来电管家”实现这个功能只会收取正常的通话费用如果是单向收费手机就和免费一样了。

7.最后，不要忘记在下课后关闭“来电管家”。

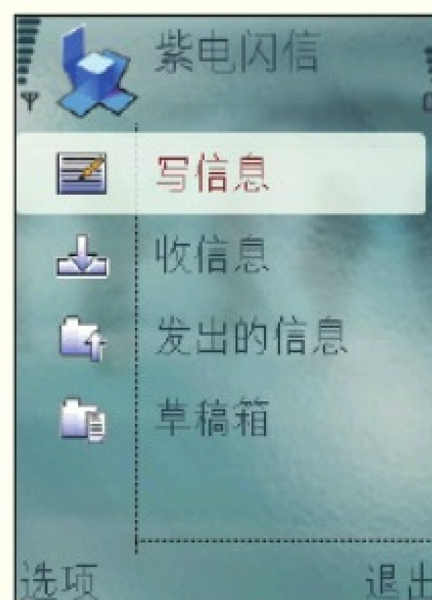
其他常用通讯管理软件

来电通

可以说是“塞班”平台上使用得最广泛的软件，它可以查询来电和去电号码的归属地，并自动显示在屏幕上；还可以记录每月发收的短信数量，并可按照移动、联通、小灵通自动分类，非常方便。

紫电闪信

闪信也叫快速短信、即时短信，其功能是短信到达对方手机后会自动显示，不用进入收信箱查看。这款软件的使用方法很简单，界面与发送正常短信一样。闪信的资费与正常短信相同，不过收到闪信后，如果当时不保存的话，今后就无法再次查看了。



和正常发短信没什么不同

每次上下课都需要开关软件不免有些麻烦，其实这款软件还提供了两种运行方式：一种是在规定时间进入特定情景模式，另一个是在特定的地点进入规定的情景模式。具体设置方法如下：

1.在规定时间进入特定情景模式

首先进入软件的情景模式。按照前面的方法新建一个叫做“上午课程”的列表，然后右移光标进



图16：基站信息已经添加

入定时新建模式。在时间里输入“8:00am”，情景模式中选择“上午课程”列表，周期选择“每天”。这样每天上午8点，《来电管家》就会自动启用“上午课程”列表。

2.在规定的地点进入特定情景模式

以教室为例。首先在场景模式中选择“扫描场景”，情景模式选择“上午课程”，然后走到教室中后点击“确定”。《来电管家》就会自动记录基站信息（见上页图16），以后当你走进教室就会自动切换到相应的情景模式。需要注意的是，由于目前基站定位精度还不是很好，所以这个功能在某些地点可能不太好用。

学习篇

大学生也是学生，所以要以学习为主。这年头竞争激烈，上个大学怎么也得过个英语4级，拿个计算机2级。



图17：功能较强的N95自带词典

发声词典

这款软件原本是诺基亚N95手机内置的词典（图17），现在它已经被“塞班”爱好者单独提取出来，可在其他S60系统的手机上使用，带有语音功能，非常方便。

1.首先通过电脑从网上下载N95字典文件，并使用数据线连接手机。

2.在词典文件中有一个隐藏文件夹，名为“private”。用其中的3个文件夹覆盖存储卡里的相应文件。

3.用字典文件中的“rosource”文件夹下的“apps”和“help”文件夹，覆盖存储卡中的对应文件夹。

4.把字典文件中“sys\bin”文件夹下的“powerword.exe”文件，复制到存储卡上的同样位置。

5.拔掉数据线后，手机会自动安装软件。如果没有自动安装，可进入“工具”→“程序管理”中手动安装。

手机版千千静听

有些同学可能有些疑惑，怎么听歌软件也被分到了学习篇里呢？其实原因很简单，那就是这款软件可以帮助我们练习听力。有的同学又该问了，现在的手机基本都可以播放MP3，有必要再下一个额外的软件吗？英语光听是不够的，况且大多数同学是不能在第一次就能听懂吧。《手机版千千静听》可以同步显示歌词，便于我们对照原文来练习听力，这对于初学者来说是很重要的（图18）。

图18：学习英语好助手

另外，这款软件用来听歌也是不错的。它支持多种格式（MP3、OGG和AAC等），还有漂亮的外观。还有独特的睡眠模式，可以让音乐陪伴我们进入梦乡而不用怕浪费电了。



图19：启动自动录音

LiveRVR

大部分Symbian手机自带有一个录音器，不过只能录制一分钟的声音，没什么实际使用价值。LiveRVR是一款第三方录音软件，不但没有录音时间限制，还支持电话录音和会议录音。电话录音可设置自动录制所有通话（图19）或单独某次通话；会议录音除了长时间录音功能，还支持定时录音模式，只录制用户指定时长的文件。

Solution

这是一款强大到会让人变懒的软件（图20），什么绘制函数图像、求极限、微分、定积分、不定积分（图21）、导数、高阶导数、矩阵、行列式、方程、进制转换……唉，这真是一个智能的时代，要说的只有一句了：自己学会计算的方法后再用它吧。

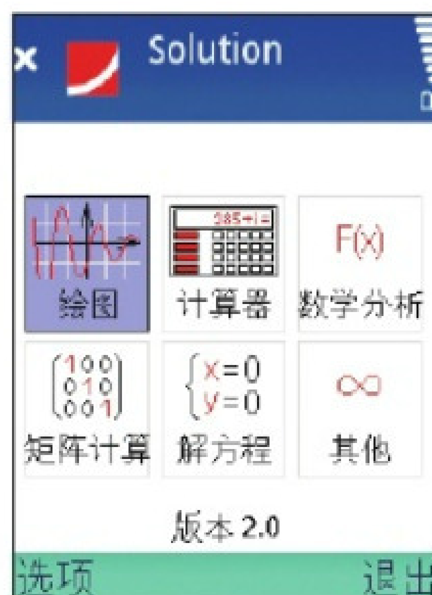


图20：就是强大



图21：正是我要的

生活休闲必备软件

除了上文提到的这些软件，还有一些是我们生活中经常会用到的软件。它们的名类五花八门，功能也各式各样。智能手机装上它们之后，可以为我们解决更多的问题，提供更多的便利。

我的财务

父母的血汗钱可不能乱花，这是一款记账软件，可以帮助我们理财。软件支持自定义类别、类别统计、时间区间统计，有的版本还支持密码保护（图22）。



图22：又花多了



图23：求救!!!

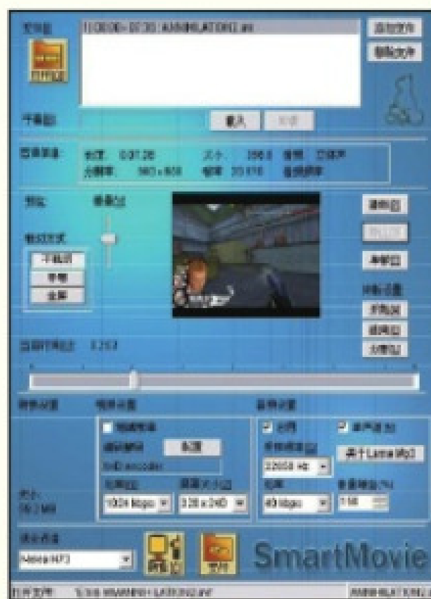
百事秒表

计时间的小工具，可以设置倒计时，并且有两种模式。

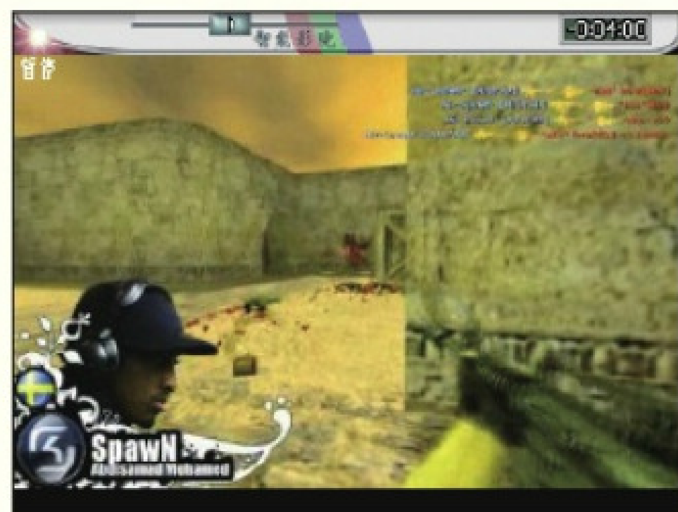
NTorch Lite

可以用作手电的一个小工具，并且可以发送SOS求救信号（图23）。

智能影院


图24：转换简单

“塞班”平台上一款很流行的avi播放软件，支持外挂字幕，画质不错，资源占用也不多。软件操作并不复杂，这里只介绍一下电脑如何转换视频。《智能影院》的操作界面简单明了（**图24**）。在主界面下方的“优化设备”中选择自己的手机型号，软件会自动配置视频的分辨率等参数，用户只需选择压缩比率即可（软件会同步显示当前压缩比下的文件体积），可以根据个人喜好更改。视频设置右边的音频设置不推荐大家更改，用默认设置即可。另外，该软件还支持对原视频的分割和屏幕的裁切。这样我们就可以在手机上看到优质的视频了（**图25**）。


图25：高画质的截图

FLVER

现在FLV格式的视频可以说是随处可见，所以要是手机可以播放FLV文件就等于有了一个无限大的视频库。由于现有的“塞班”系统不支持FLV格式视频，因此需要安装一个基于Flash的播放器——FLVER。它实际上是一个Flash文件，所以要使用FLVER就必须先安装最新版的Flash播放器，然后再通过Flash播放器来启动它。用户可将FLVER的执行文件flver.swf放在存储卡的“other”文件夹下，并在这个文件夹下新建一个叫“flv”的文件夹，用来容纳需要播放的视频文件。之后只要通过Flash播放器启动FLVER，然后在其默认列表中添加文件名称（包括扩展名）即可播放（**图26、图27**）。

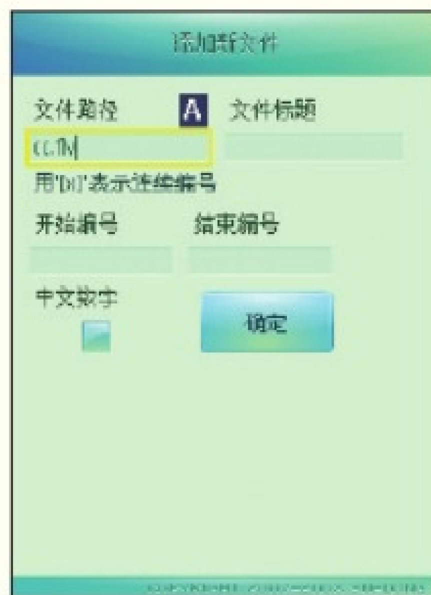


图26：不要忘记后缀名


图27：救援牵动亿万人的心

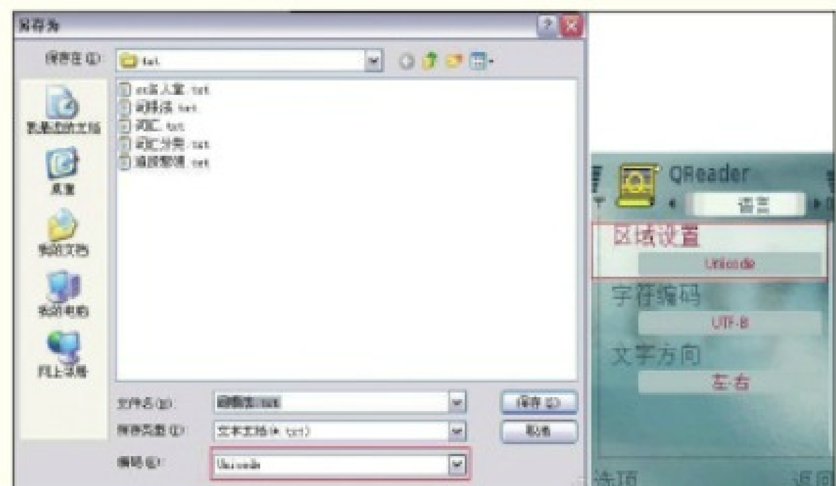
掌上书院

老牌的电子书软件，UMD图书格式的创立者。UMD格式相比TXT格式体积更小巧，并可插入封面和图片。如果你手头有大量的TXT格式文档，可以通过内置的UMD转换工具在电脑上快速转换（需要安装微软dotnetfx插件）（**图28**）。


图28：格式装换轻松做

Qreader

“掌上书院”适合看长篇大作，而Qreader则适合短篇文章，并可同时支持UMD和TXT两种格式。另外它可以用右键功能翻页，比用手机上小小的摇杆更方便。不过Qreader不支持带有图片的UMD文件，在读取TXT文件时编码设置也不能出错，否则会出现乱码（**图29**）。


图29：编码务必相同

PanoMan

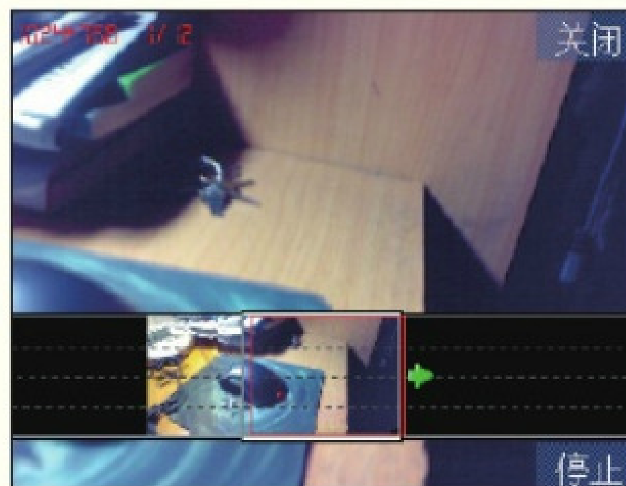


图30：连拍就是这么简单

这是一款摄像头增强工具，可以方便地制作全景拼接照片，不仅能够拍摄漂亮的风景照，用来拍下老师的板书也是非常方便的。软件运行后会在屏幕中间偏下的地方有一个黑条，黑条的中间有一个白色的方框，方框中的事物与主屏幕显示的相同。把镜头对准要拍的地方一侧，点击“开始”。当第一张照片拍摄完成时，会出现一个红框，然后旋转，可以看见有一个绿色的箭头指向你所旋转的方向，红框在向白框移动（白框一直在中间）。当两个框完全重合时，第二张照片就照好了（**图30**），其后依此类推。不过限于手机的处理能力，软件速度略慢，拍摄时要多一点耐心。

结语

关于大学生活中的智能手机应用，其实远不止本文介绍的这些。俗话说“只有想不到的事，没有做不到的事”，最近网上就流传一段利用Nokia N95水平感应功能来遥控车模的视频。其实智能手机的应用往往并不复杂，相比电脑上的软件也非常简单，只要大家勇于尝试，多动脑筋，就会发现更多的乐趣。P

随着暑期的临近，部分厂商已经开始为暑促预热，越来越多的产品价格开始下调。部分厂商准备在北京奥运会开幕前抢夺更多的市场，尤其是数码产品，新的一轮价格战已经开始。



处理器

近期AMD羿龙3核处理器相继上市，其中3核羿龙8450盒装处理器价格是890元。由于羿龙3核处理器的价格与酷睿2系列的对应型号相当接近，因此近期“新品初评”栏目将进行对比测试，以供读者参考。另外高端处理器降幅明显，羿龙4核9550处理器（盒装）已跌破1200元，酷睿2 Q6600也已跌破1400元。

内存

内存价格近期呈现强劲反弹势头，大部分1GB DDR2 667涨至150元左右，2GB DDR2 667和DDR2 800也有20元左右的上涨。就目前的市场形势来看，短期内价格很难回落至涨价前的水平。另外已有多个品牌推出DDR3内存，虽然价格较高，但普及只是时间问题。

硬盘

几大硬盘厂商都对旗下产品进行了全面调整，入门级SATA 160GB硬盘跌至320元左右，如希捷酷鱼7200.10 160GB/SATA散装目前价格是330元；主流的320GB硬盘也跌破500元大关，像西部数据320GB YS目前只要455元；大容量1TB产品更是经历了一场集体跳水，降幅均达数百元之多，售价普遍在1500元出头。采用闪存芯片的SSD固态硬盘也开始进入消费者的视线，虽然在性能上具有一定优势，不过目前市场上还没有高性价比的成熟产品。

主板

近期整合主板成为热点，AMD 780G和NVIDIA MCP78系列DX10整合主板的大量上市，吸引了众多玩家的眼球，一改整合型主板图形性能低下的形象。受到780G和MCP78的冲击，部分品牌的英特尔G31系列主板已降至399元，甚至出现了299元的945GC和C61主板，给入门级用户提供了更多的廉价方案。


华擎4Core1600P35-WiFi+

中关村硬件产品参考价格 单位：人民币（元）			
处理器	英特尔	赛扬420（散）/E1200（盒）/奔腾双核E2140（散）/E2160（盒）/E2180（盒）/酷睿2 E6550（盒）/E7200（盒）/E8200（盒）/Q6600（散）	215/330/395/430/490/1180/995/1299/1399
处理器	AMD	Athlon LE-1600（盒）/LE-1620（盒）/A64 X2 5000+（黑盒）/6400+（盒）/Phenom 8450（盒）/9550（盒）	270/290/585/1150/890/1180
内存	Hynix颗粒散条	DDR2 667 512MB/1GB	60/120
内存	金士顿	DDR2 667 1GB/2GB、DDR2 800 1GB/2GB	155/280/160/300
内存	宇瞻	DDR2 667 1GB/2GB、DDR2 800 1GB/2GB	150/280/155/290/
内存	威刚	红色威龙DDR2 667 1GB/DDR2 800 1GB/2GB	155/185/310
硬盘	希捷	（酷鱼7200.10 SATA） 160GB（散）/250GB（8MB缓存散）/320GB（16MB缓存盒）	330/380/495
硬盘	西部数据	3200JB/1600JS/250GYS/3200YS/6400AAKS/1TB GP	645/320/375/455/790/1530
硬盘	日立	160GB/250GB/320GB/1TB、120GB（5400r/min）/160GB（5400r/min）	315/260/470/1550/350/410
硬盘	三星（笔记本硬盘IDE）	80GB（5400r/min）/100GB（5400r/min）/120GB（5400r/min）	405/510/555
主板	华硕	M3A78-EMH HDMI/G-SURF365/M2N-X Plus/M2N-MX SE Plus/P5N-D	799/750/410/430/1499
主板	微星	P35 Platinum/P6NGM/K9N Neo V3/P35 Neo/P35 Neo2-FR	1399/599/640/699/990
主板	技嘉	MA770-DS3（rev.2.0）/MA78GM-S2H/P35-DS3（rev.1.0）	799/699/999
主板	富士康	G31MX-K/P35AX-S/P31A-S/Mars/A6VMX/P35A	478/699/599/1450/468/899
主板	七彩虹	C.N70PV Ver1.5/C.N70HD Ver1.5/C.A770 Ver1.4/C.P35 X5 Ver2.0	399/399/499/599
主板	影驰	U7150/AN68M2/PV7100/影驰 御林军nForce 650i ULTRA	699/299/499/399
主板	昂达	G31V/A78GT/A770S/魔剑A770/魔剑P35/N73PV	399/599/530/620/699/499
主板	升技	IN9-32X MAX Wi-Fi/AN52S/IP35/NF-M2SV	1580/570/1150/390
主板	捷波	悍马HA03/悍马HA04/Odin P6AXP/悍马HA01-GT3	699/999/399/499
主板	英特尔	DP35DP/DG33FB/DP965LT	950/900/980
主板	精英	945P-A（v3.0）/P35T-A（v1.0）/P965T-A（v1.0B）/945PL-A（v3.0）	399/699/599/499
显卡	蓝宝石	HD3850蓝曜天刃PRO（512MB）/HD3650至尊版（256MB）/HD2600PRO海外版（256MB）	999/680/499
显卡	七彩虹	逸彩9600GSO-GD3 CH黄金版D14（384MB）/镭风2600PRO-GD3 CF黄金版 H14（256MB）	799/599
显卡	映泰	V8803GT52（512MB）/V8503GT21猛龙DDR3（256MB）/V8602GT51（512MB）/V6802XT21	1999/499/599/599
显卡	迪兰恒进	镭姬杀手HD3850北极星（512MB）/镭姬杀手HD3870 DDR3（512MB）/镭姬杀手HD3850星钻（256MB）	1190/1390/799
显卡	Inno3D	GF9600SO/GF8800GS（384MB）	899/899
显卡	华硕	EAH3850-G-HTDI（256MB）/EN7300TC512-TD（128MB）/EN8500GT SILENT-HTD（512MB）/EN8600GT-2DHT（256MB）	1560/340/499/995
显卡	讯景	GF8600GT-256MB-128b（PV-T84J-UAL）/GF8500GT-512MB-128b（PV-T86J-YAG）/GF8600GT-256MB-128b（PV-T84J-UAN）	690/500/800
显卡	丽台	PX9600 GT TDH（512MB）/PX9800 GTX（512MB）/PX9600 GT 512/PX8800 GT 512	1599/2999/1190/2890

显示器

近期液晶显示器的价格开始回落，19英寸宽屏还是入门用户首选。由于21.6英寸和22英寸液晶显示器在视觉上相差很小，但是前者的价格更低，值得准备购买大尺寸液晶显示器的用户考虑。如报价1699元的三星G22W，性价比很高。

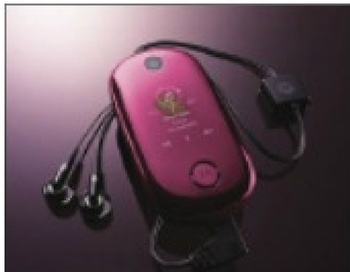

三星的G22W

笔记本电脑

东芝M300系列近期较受关注，其中M301、M302报价分别为5999元和6999元。ThinkPad X61最近也在全国范围内开始调价，最低配置型号已降到7999元，并且还有小幅下调的可能。联想IdeaPad U110是近期最热门的轻薄机型，报价下调2000元之后为15 999元，值得高端商务用户考虑。

手机

摩托罗拉V8、诺基亚N82、三星G608、索尼爱立信W908C以及多普达P660等各品牌的主力机型成为降价的主角，降幅都在200元以上。新品方面，摩托罗拉的“新鹅卵石”U9上市价格为1999元、“魔换界面”E8为2998元，定位中高端主流市场；多普达的“滑盖Touch”S600上市价格4280元。


摩托罗拉 U9

数码相机

尼康的D80套机最近降至7050元，性价比很高；索尼α700的机身也降到了6900元，还赠送2GB CF卡，值得推荐。对新品感兴趣的家庭用户可以考虑索尼新上市的4款相机，其中W300拥有1360万像素CCD，上市价格1690元并赠送2GB存储卡；小巧便携的10倍光学变焦相机H10以及具有15倍光学变焦的H50，上市价格也都比较适中。

个人多媒体播放器

在三星YP-P2降价的同时，YP-T08全面上市。它与YP-T10的外观与功能基本相同，操作界面换成了各种运动造型的Moki小猴，价格则与YP-T10相同，2GB型号为799元。同价位竞争对手包括IRIVER的新品E100，它配备2.4英寸QVGA屏幕，采用独特的D-click方式操作，2GB型号的售价只有726元。苹果iPod系列近期价格稳定，还在观望中的用户可以考虑购买。


三星YP-P2

中关村硬件产品参考价格 单位：人民币（元）			
显示器	三星	740N+/971P/732N/932B/732N+/932B+/G22W	1680/2890/1740/1920/1740/1920/1699
	LG	L227WT/L194WT/W2252TQ-PF/L222WT/L1719S/L226WTQ	2799/1699/1999/1699/1399/2499
	飞利浦	220SW8+/190CW7/200WS8/220WS8/190CW8/190S8	2099/1680/1599/1880/1590/1860
	冠捷	210V/913Fw/912Sw/917Vw/197P2/2216Vw	1950/1299/1480/1600/1850/1666
	Acer	AL2416W/AL2216WBD/AL1981Wbd/X193 Wb/AL1916WAs/X223Wbd	3800/1799/1499/1399/1499/1899
	优派	VX1940w/VG1921wm/VX2240w/VA703b/VA1916w/VX2255wmb	1799/1499/1890/1599/1399/2350
	长城	M97/V197/M227/V227/Z196/V247/Z92	1399/1499/1699/2280/1680/2700/1650
手机	诺基亚	N73/N95/N81/N82/N76/3110C/6300/5310/5610/6500c/6110N/7500	2488/4588/2940/3450/2480/988/1350/1588/2299/1945/2570/1378
	摩托罗拉	E8/U9/V8/E6/K1/E2/Q8/K2/Z3/Z6/L71/W375	2998/1999/2299/1880/1299/1199/2599/1799/
	三星	U608/G608/D908i/i718/E258/J608/W579/W629/W559/E908/F258/L258/E598	2299/2978/1699/2548/1090/1288/4980/7588/2420/1470/1499/1899/999
	索尼爱立信	W908C/W958C/P1c/M608C/W580C/W610C/K550C/K790C/K818C/K858C	2650/1880/3850/1698/2080/1498/1280/1850/2550/3580
	多普达	S1精英版/D600/C858/E806C/D802/D805/P860/C750/S600	3180/2190/3999/4850/3250/3130/
笔记本电脑	联想	U110L7500-P/Y510MT2390-P/F41AT8100W42048250PVPW7br/ThinkPad R61e 76498XC/R61i 76509TC/X61（7675KC1）/T61 76641TC	15 999/5999/9620/4300/5000/7999/11 000
	惠普	V3743TU/F734AU/2210b（KS293PA）/6515b（GY662PA）	5100/3999/8900/4999
	Acer	4720Z（3A0512C）/4715Z（3A0512C）/4520G（552G16Mi）/6920G（831G16MI）	3999/3980/5700/11 600
	华硕	A8H237Sr-SL/F6K54S-SL/Z53QA55U-DR/Z37K237E-SL/X80HA55N-DR	5500/8200/3890/7000/4699
数码相机	索尼	α700/α200/α350/T2/W130/T300/W110/H10/H50	6900（2GB CF）/4750（双头套机）/6500（双头套机）/2250/1690/2420/1420/2370/3040
	佳能	EOS 450D/EOS 40D/IXUS 860 IS/960 IS/IXUS 80 IS/IXUS 90 IS/S5 IS/A650 IS	5480（套机）/6600（机身）/2260/2450/1880/2430/2800/2330
	尼康	D80/D60/D40x/P5100/P80	7050（套机）/4650（套机）/3 820（单机）/2450/2780
	松下	FX100GK/LX2GK/TZ3GK/FX33GK/FX55GK/TZ2GK	2650/2880/2150/1650/1990/1850
	富士	S9600/S5800/F50fd/Z5fd/F480/F40fd/A900/Z100fd/S8100/F100	2880/1830/2020/1080/1250/
	理光	R50/R7/GX100/R6/R5/GRD/GRD Ⅱ/R8	1480/1880/3400/1850/1450/3360/3750/2300
	奥林巴斯	E-510/E-410/SP-560/FE-290/SP-550/μ-1030/μ-1010/FE-320/FE-340	4600（套机）/4300（套机）/2650/1500/2800/2990/2350/1300/1480
	卡西欧	EX-Z75/EX-S880/EX-Z1200/S10/Z8/Z10/Z11/Z80	1060/1550/2600/2080/1050/1950/980/1430
个人音频播放器	苹果iPod	Nano3 4GB/8GB/classic 80GB/160GB/touch 8GB/16GB/shuffle3 1GB	1200/1600/2000/2790/2390/3300/430
	IRIVER	Mplayer/T60 1GB/2GB/4GB/clix 2GB/4GB	499/469/569/749/1350/1599
	iAUDIO	I7 2GB/4GB/8GB/D2 2GB/4GB/8GB	1099/1299/1699/1599/1799/2099
	三星	E3 1GB/U3 2GB/T10 2GB/4GB/P2 2GB/4GB/8GB/T-08 2GB	300/499/799/999/1199/1399/1888/799
	魅族	MusicCard 1GB/2GB/4GB/8GB/MiniPlayer SL 2GB/4GB/8GB	350/399/550/799/499/599/799

注：以上报价由IT168网站（www.IT168.com）提供，截止日期：2008年5月21日。

显卡

通路厂商的超频型RADEON HD3650大量上市，大部分报价499元，是主流用户的首选；部分厂商推出的加强型GeForce 8600GT报价不到500元，也非常值得关注。另外部分品牌的GeForce 9600GT已降至千元以内，性价比较高。P


影驰的8600GT HDMI

应用心得

编者按：电脑用久了，系统性能有所下降是在所难免的。很多电脑使用者，除非到了系统崩溃了才想起维护，这是一个很不好的习惯。电脑操作系统需要时时注意维护，虽说亡羊补牢也不算太晚，但防患于未然才是正道。

本期推荐文章

◆日历共享，奥运日程早安排
◆收藏网址，往后可以更方便
◆字体试衣间，设计师的必备工具

日历共享，奥运日程早安排

■甘肃 杨兴平

和Microsoft Office Outlook的日历不同，Google日历最大的特点就是可以共享。利用这一特点，我们可以随时掌握家人、朋友、公司主管等现在或今后一段时间的活动。下面，就以添加别人共享的奥运会日历为例，来说明共享日历带给我们的方便。

1.打开浏览器，登录自己的Google日历。

2.在搜索文本框中输入“奥运会”，点击“搜索共享日历”，搜索别人共享的关于奥运会的日历。（**如图1**），这是此次搜索的结果，共有47个与“奥运会”相关的日历。我们选择“北京2008奥运会竞赛日程”，点击“添加日历”，该日历就会添加到我的Google日历中。需要补充的是Google日历具有预览功能，在添加日历前，点击“预览”可以先预览一下该日历是否符合我们的需要。



小提示：在Google日历中安排的日程叫做活动。在Google日历中，活动是以“标签”分类的，标签的名称就是日历名称；左侧列出的日历，既是日历名称，也是标签名称。一个活动，你可以用多个标签去标记它。也就是说，一个活动，可以从属于不同的日历。

3.在默认情况下，Google日历会显示所有日历中的活动。如果你只想查看奥运会的竞赛日程，可以在左侧清除其它日历前的小勾，或者在该日历的菜单中选择“只显示此日历”。这样，其它日历中的活动就隐藏了。切换到8月12日的日视图（**如图2**），该天奥运会的所有赛事就一目了然了。



4.浏览日历的另外一个好方法，就是使用颜色标识不同日历中的活动。点击左侧奥运会日历旁边的小箭头，在打开的菜单中选择红色后，奥运会日历中的所有活动就显示为红色。这样，即使显示了所有日历中的活动，你也能在众多的活动中轻易找出奥运会的赛事日程。

收藏网址，往后可以更方便

■湖北 汉口鱼

在网上浏览网页时，要是碰到了自己心仪的网站，一般我们都会通过浏览器自带的收藏夹或是某些站点提供的在线收藏夹将该网址收藏起来，方便日后再次浏览。其实除了以上方法之外，笔者这里还有一招——通过QQ机器人来收藏网址同样非常简单，甚至有过之而无不及。喜欢的朋友，不妨试试。

一、注册

步骤1：在IE中打开“就喜欢”这个站点的注册页面（http://www.9fav.com/user/login），单击左上方的“那就马上注册吧”文字超链接（**如图1**）；

步骤2：接着会出现“快速注册”窗口。注册方法很简单，输入用户名、电子邮箱和密码等内容便可完成注册（**如图2**）。





二、绑定

注册成功后，这时会弹出“IM绑定”对话



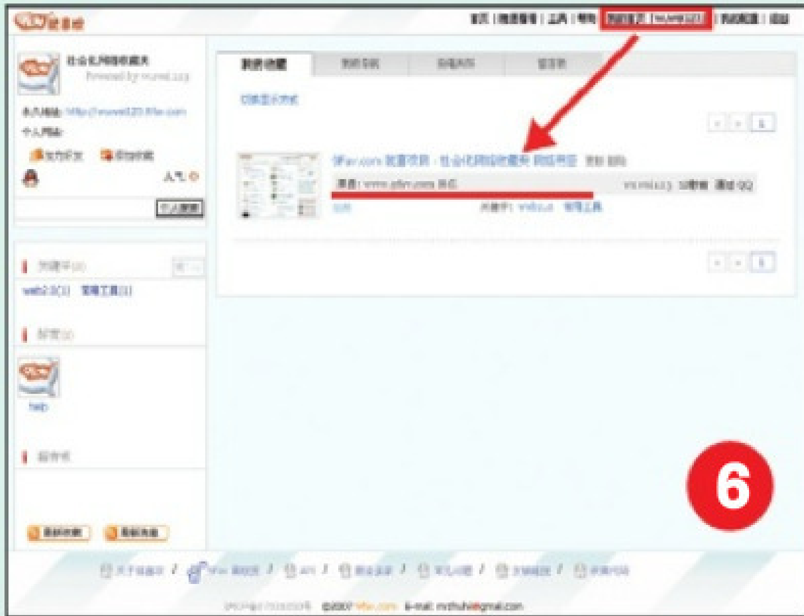


框。在这里面我们可以将“就喜欢”站点所开发的收藏夹机器人与MSN、QQ或是GTalk相互绑定，这样便能为日后自己通过IM工具来收藏网址提供方便，绑定方法很简单。

步骤1：比如说笔者想将收藏夹机器人与QQ绑定，只需先在“QQ帐号”空白框中键入自己的QQ号码，接着点击“保存QQ”按钮（**如图3**）；

步骤2：然后打开QQ，将“*315585888*”这个收藏夹机器人加为好友，这样就成功绑定了（**如图4**）。





二、收藏

一番设置之后，我们以后就可以利用该收藏夹机器人来收藏网址了。收藏网址的方法非常容易：打开“就喜欢”机器人聊天窗口，将自己要收藏的网址直接发送给对方，这样“就喜欢”站点就成功将该网址为你收藏起来了（**如图5**），简单吧！

往后如要查看自己所收藏的网址，登录“就喜欢”网站，在“我的首页”里即可看到（**如图6**）。

为文件巧妙添加Ghost保护功能

■河南 花的神明

提起磁盘克隆操作，大家都会想到大名鼎鼎的Norton Ghost。使用Ghost可以对整个硬盘或者磁盘分区进行完整备份，在需要的时候可迅速将系统恢复到初始状态，免去繁琐的系统重装操作。不过有时我们仅仅希望对文件进行全面保护，而不是简单地恢复整个硬盘或者分区。使用FileGhost（下载地址为http://www.asmdev.net/products/fileghost/fgsetup.zip）这款独特的软件，让你同样可以对文件进行克隆操作。FileGhost可以对任意文件、文件夹以及磁盘进行全访问防护，允许你对其进行锁定、隐藏、禁止删除/复制/改名/替换/修改属性等操作；支持FAT、FAT32、NTFS等常见的分区格式，从根本上保证文件的“纯洁性”，让病毒等恶意程序对你的重要文件无可奈何。

FileGhost的使用很简单。在其主窗口（**如图1**）右侧点击“添加文件夹”按钮，



可以选择需要保护的文件夹或者磁盘；点击“添加文件”按钮，可以导入需要保护的文件。按照上述方法，你可以添加任意数量需要保护的对象。在默认状态下，导入的对象没有设置任何保护项目。在“Protected items”列表中选中对应的文件，在窗口底部选择保护的类型，选择“Lock（Deny access）”项，表示将文件锁定起来。当文件处于锁定之后，几乎无法对其执行任何操作，除了可以对文件进行隐藏外，其它的例如读取/修改/删除/改名/复制/修改属性等操作全部被禁止。选择“Deny file reading”项，表示禁止文件读取功能；选择“Deny replacing”项，表示禁止文件替换功能；选择“Hide”项，表示禁止隐藏文件。“Deny file writting”项，表示禁止文件修改功能。选择“Deny time change”项，表示禁止修改文件的时间属性；选择“Deny delete”项，表示禁止删除文件；选择“Deny renaming”项，表示禁止对文件进行改名操作；选择“Deny attributes change”项，表示禁止修改文件属性。当你选定了所需的保护项目后，在对应文件的“Protection”栏中即可出现对应的保护标志。按照上述方法，你可以对“Protected items”列表中的所有文件、文件夹、磁盘设置相应的保护项目。之后当对目标对象执行各种操作时，根据保护方式的不同，FileGhost可以对其进行拦截。例如对文件添加了反删除保护功能后，当试图删除文件时，Windows即可弹出禁止删除的提示框。



在FileGhost窗口右侧点击配置按钮，在弹出窗口（**如图2**）的“Security”栏中勾选“Protect access

to FileGhost with password”项，在其下可以设置FileGhost管理密码。这样当打开FileGhost窗口，或者卸载FileGhost时必须输入正确的密码才行。勾选“Use hotkey to quick hide/show main window”项，在其后可以设置激活热键（默认为“Ctrl＋Shift＋P”）。这样当按下该热键后，即可自动隐藏或者显示FileGhost主窗口。勾选“Automatically hide main window after screensaver is activated”项，表示当FileGhost窗口处于未激活状态时，即可自动进行隐藏；勾选“Automatically hide main window after period of user inactivity period X minites”项，表示在FileGhost窗口中超过预设的时间（默认为2分钟）没有执行任何操作，即可自动进行隐藏处理。为了加强FileGhost运行的隐蔽性，可以勾选“Do not show tray icon when program is hidden”项，表示在系统托盘中隐藏其显示图标；勾选“Start FileGhost automatically after I log on”项，可以让FileGhost自动跟随系统运行；勾选“Empty recent documents list when FileGhost is closed or hidden”项，表示当关闭或者隐藏FileGhost窗口后，可以自动清空Windows文档菜单。P

字体试衣间，设计师的必备工具

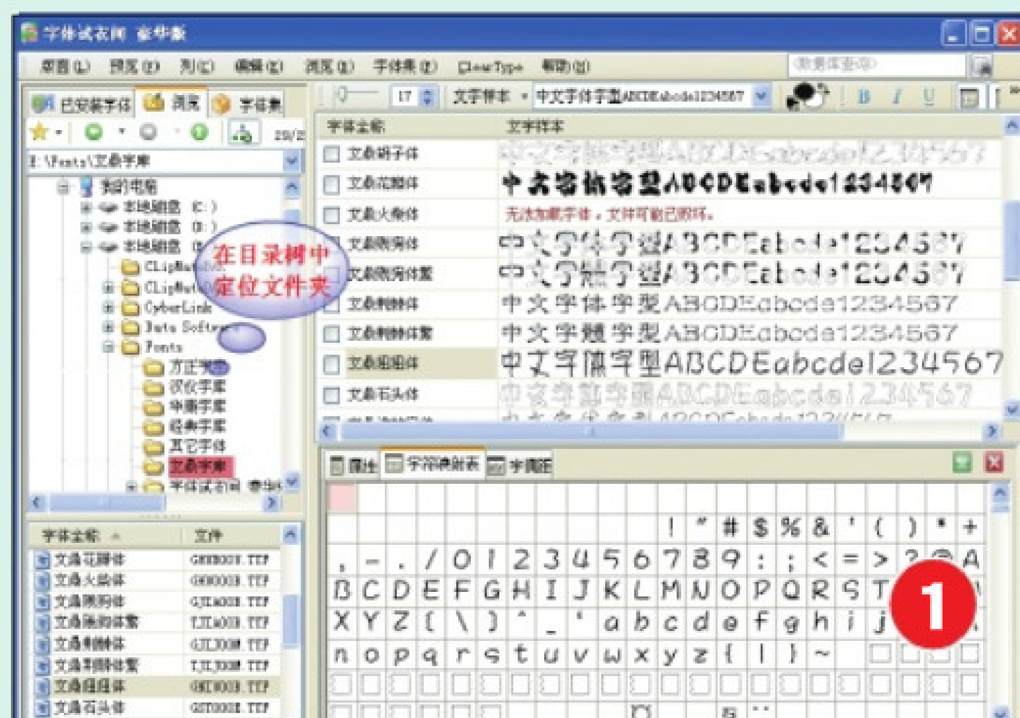
■甘肃 杨兴平

我们知道，字体只有安装到操作系统中，才能在应用程序中使用。但过多地安装字体会影响Windows的效率。那么对于像Photoshop这种需要大量使用字体的软件来说，难道要来回地安装和卸载字体吗？

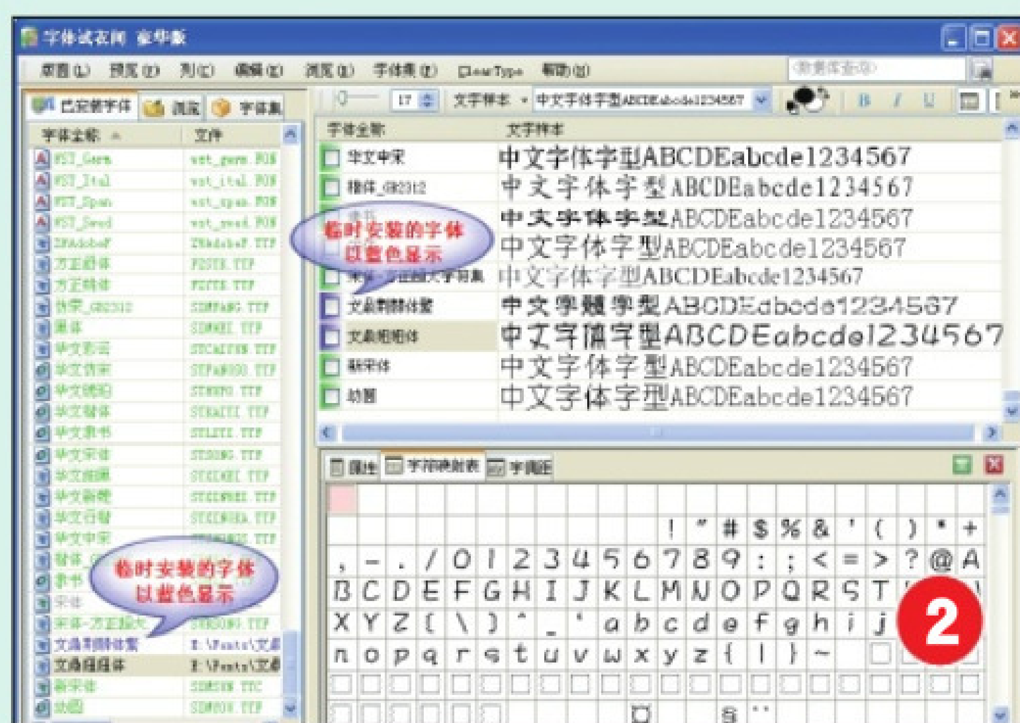
字体试衣间（下载地址为http://www.newhua.com/soft/38111.htm）一款字体管理的强大工具，可以临时安装字体。这种临时安装的字体，会在字体试衣间退出或下次启动电脑时卸载。这样为了保持Windows的效率，我们就不必频率地安装和卸载字体了。

一、临时安装和卸载一个或多个字体

我们知道，在Windows中安装字体，需要把字体文件或它的快捷方式复制到“字体”文件夹（控制面板→字体）。用字体试衣间临时安装字体，不需要移动字体文件的位置（**如图1**），在左上方的目录树中定位保存字体的文件夹，左下方会显示该文件夹中所有的字体文件，右侧上方的窗格显示这些字体的显示效果。勾选一个或多个复选框，单击右键，然后选择“临时加载”，选择的字体就会被临时安装到系统中。在Photoshop、Word等应用程序中，你就可以使用这些字体了。



在字体试衣间中，未安装的字体以黑色显示，已安装的以绿色显示，临时安装的以蓝色显示（**如图2**），选择这两个临时安装的字体，单击右键，然后选择“注销”，临时安装的字体就从操作系统中卸载了。



需说明的是，字体试衣间临时安装的字体，在字体试衣间退出时会自动卸载。如果在临时安装时选择“程序退出时自动注销字体”复选框，那么退出字体试衣间时则不会卸载字体。这些字体将一直驻留到系统中，直到下次重启电脑时才会被卸载。

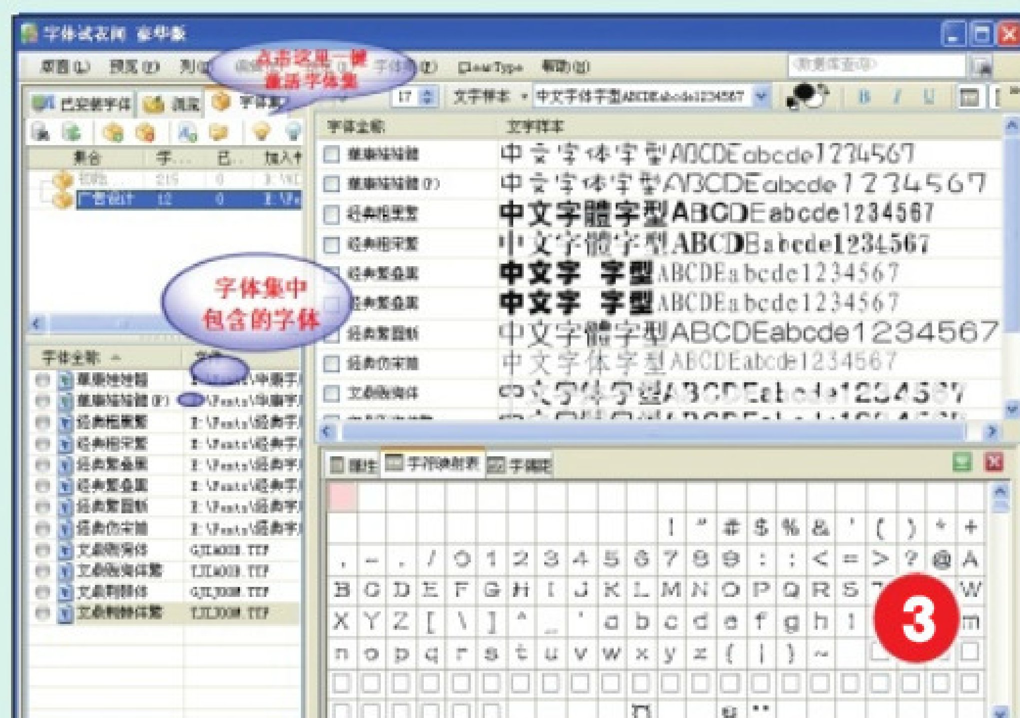
小提示：在字体试衣间中，如果某个字体要经常使用，你也可以像在Windows的“字体”文件夹一样，把这个字体正式安装到操作系统中：选择要安装的字体，单击右键，选择“安装”。在打开的对话框上，选择“拷贝字体文件到系统字体目录”复选框（不选这个复选框，则只将该字体的快捷方式安装到系统字体目录），然后点击“开始”，字体试衣间就开始向Windows安装这个字体了。

二、使用字体集整体加载和释放某类字体

字体集是具有某种属性的一组字体，比如广告字体的集合，文鼎字体的集合等。在字体试衣间，你可把这种具有相同属性的字体集中到同一个字体集，然后一键加载或释放。

第一步：创建字体集。点击“新建字体集”按钮，在弹出的对话框中输入字体集的名称，比如“广告设计”，然后点击“确定”。

第二步：添加字体到字体集。选中刚才创建的字体集，然后点击“添加字体”按钮。在打开的对话框中，选择一些广告字体文件。注意，这些广告字体文件可以处在不同的目录中。字体集是虚拟集合，字体添加到字体集后不会移动字体文件的位置。完成上述操作后，最后点击“确定”。



第三步：一键加载和释放。到这一步，你就可以整体加载或释放字体集中的字体了。比如你要设计一个广告，先启动Photoshop，然

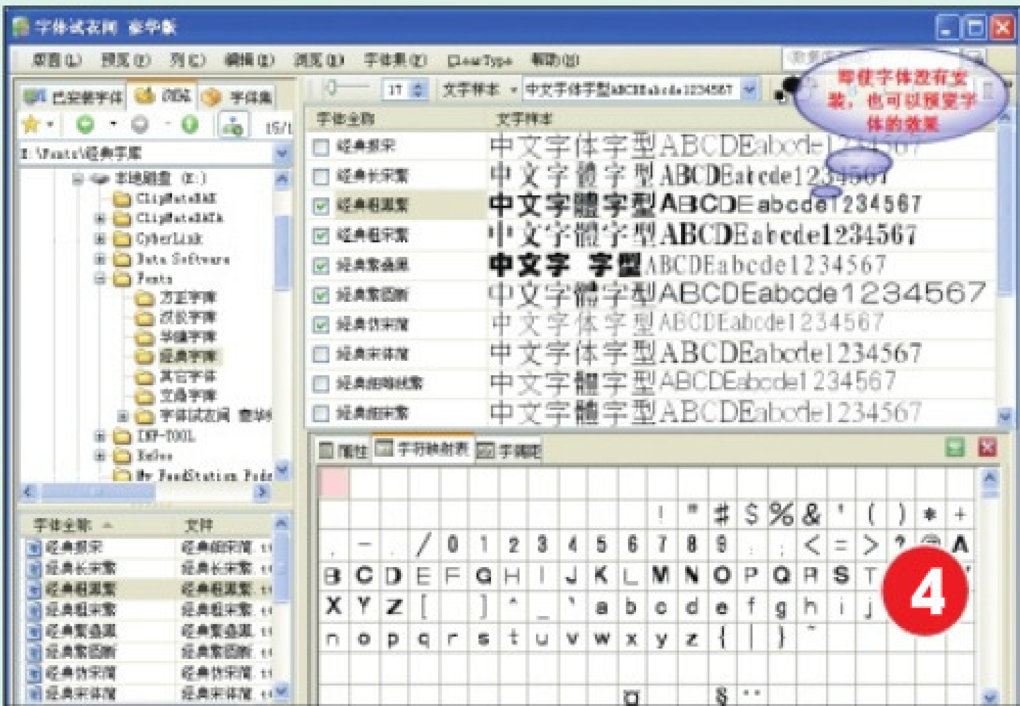
后再启动字体试衣间；接下来，找到我们在上面创建的“广告设计”字体集，然后点击“激活”按钮，临时安装字体集中的所有字体（**如上页图3**）。现在，你在Photoshop中就可以使用该字体集中的所有字体进行广告设计了。

广告设计完成后，点击“释放”，该字体集中的所有字体就从系统中卸载。在字体试衣间中，字体集整体加载的字体，也会在字体试衣间退出时自动卸载。不过字体试衣间具有记忆功能，如果你想下一次还要使用该字体集中的字体，选择“版面”→“配置”，在打开的对话框中选择“自动激活”复选框。这样下次启动字体试衣间时，字体试衣间将会自动激活上次关闭软件时激活的字体集。

小提示：默认设置下，字体试衣间退出时将自动卸载所有临时安装的字体，因此要想使用字体试衣间临时安装的字体，必须使字体试衣间处于打开状态。打开状态的字体试衣间会占据任务栏空间，点击其最小化按钮，使它最小化到系统托盘中。这样，使用其它软件时，就不会因为字体试衣间处于打开状态而受到干扰了。

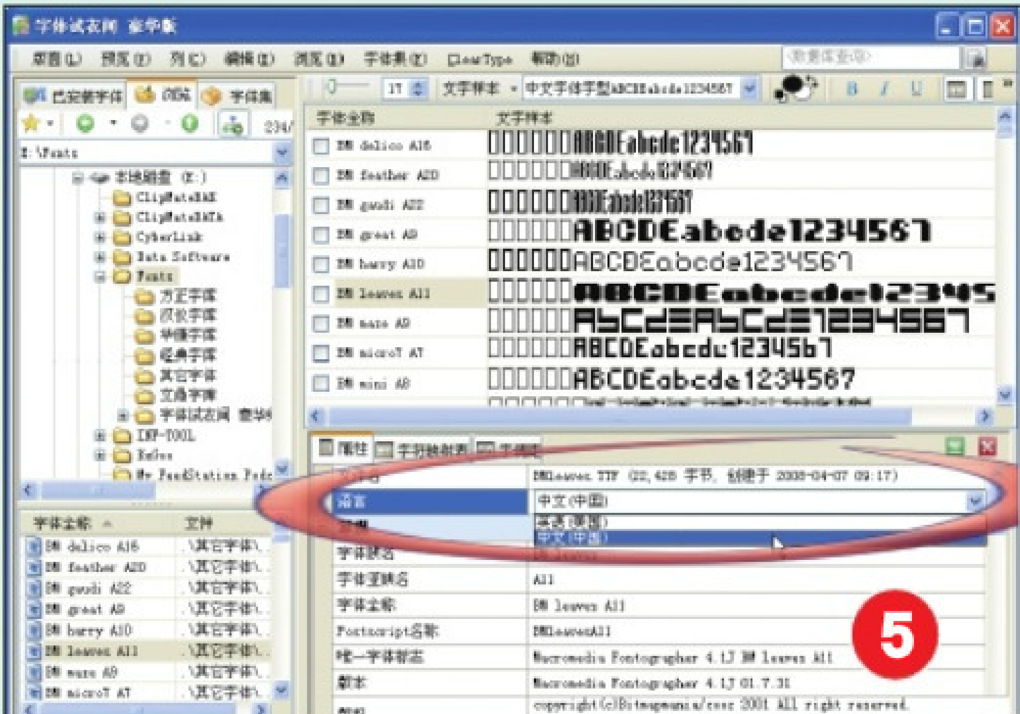
三、查看字体的属性和预览字体的效果

在字体试衣间中，即使字体没有安装（包括临时安装和正式安装），我们也可以查看字体的属性和预览字体的效果（**如图4**），在左上方选择文件夹或字体集，我们就可以在右侧预览该文件夹或字体集中所有字体的显示效果了。

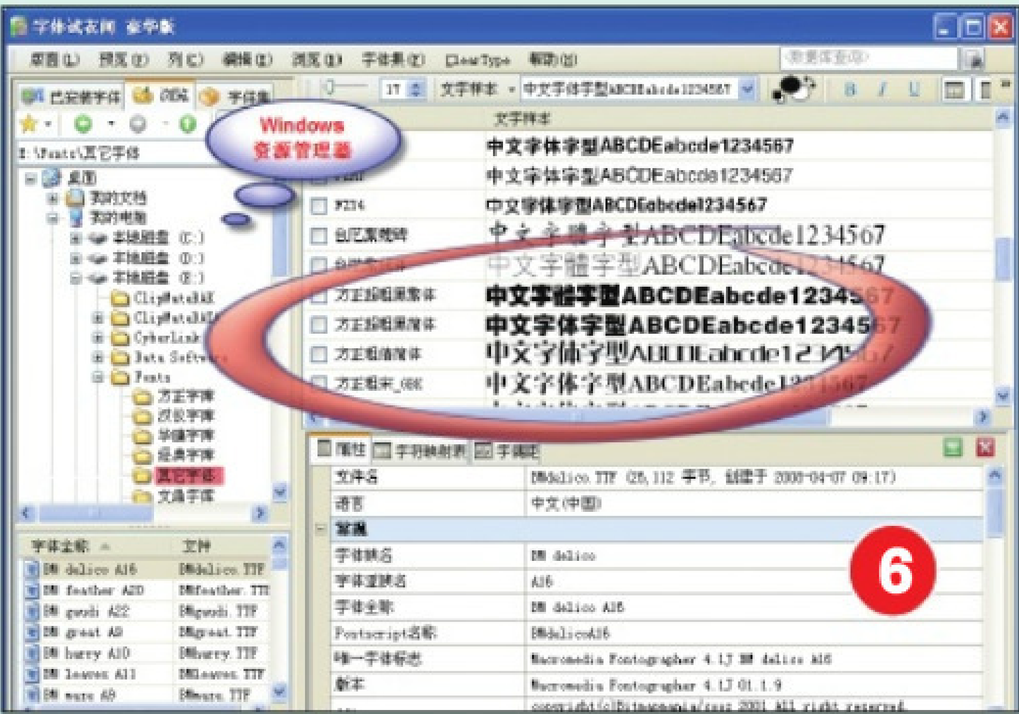


在默认设置下，字体是以字体名进行预览的。你可以点击工具栏上的“文字样本”旁的向下箭头选择一个文本样本进行预览，还可在后面的文本框中输入一行文本，自定义文本进行预览。字体试衣间内置了字符映射表，除了用上面的方法预览字体外，我们还可以在字符映射表中查看该字体所包含的所有字符和它们的显示效果。

点击右下方的“属性”标签，在这里，我们可以查看所选择字体的版权、字体名、字体风格等属性。对于True Type字体，在语言中选择一个区域（**如图5**），我们还可以查看到该字体在不同语言下使用的字体名称及其属性。



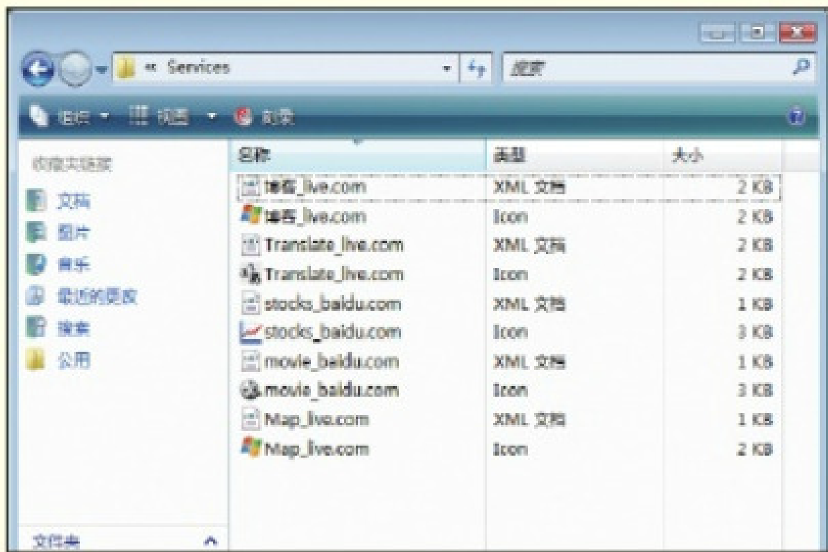
小提示：字体试衣间内置了Windows资源管理器，因此结合该软件的预览功能，在字体试衣间中我们就可以直接管理字体文件了。比如，在“其它字体”文件夹下，经过预览字体的效果和查看字体的属性，发现有些字体属于方正字体（**如图6**）。那么选中这些字体，单击右键，然后选择“移动到文件夹”；在打开的对话框上，选择“方正字体”文件夹，点击“移动”，这些字体文件就从“其它字体”文件夹移动到“方正字体”文件夹了。



留住IE8的活动服务

■ 福建 冰炫

许多朋友知道，在IE8中可以根据自己的需要安装活动服务，例如用Live mail发送、百度电影搜索等。那么，怎样才能将已经安装的活动服务备份呢？IE8安装新的活动服务时，会在注册表写入活动项并在当前用户配置文件夹中生成相应的文件，我们只要将注册表活动项与生成的文件保存起来，即可备份IE8已经安装的活动服务。



以Windows Vista系统为例，在资源管理器中打开“C:\Users\\AppData\Local\Microsoft\Internet Explorer\Services”，这里可以看到与各个活动服务相对应的XML（eXtensible Markup Language，可扩展标记语言）文件和ICO图标文件（**如右图**）。选中全部的XML和ICO文件，将其复制到备份文件夹里。随后，启动Regedit，在注册表编辑器中导出[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Internet Settings\Activities]分支，将其保存为Activities.reg文件。当重新安装系统后，将备份的XML与ICO文件复制到原目录下，再导入之前备份的Activities.reg文

件并刷新注册表，这样就可以恢复之前安装的活动服务了。

提示：如果是Windows XP系统，IE8安装活动服务时生成的XML和ICO文件则保存于“C:\Documents and Settings\\Local Settings\Application Data\Microsoft\Internet Explorer\Services”目录下。

四步打造Windows XP SP3完美光盘

■福建 Xbing

经过漫长的期待，微软终于推出了Windows XP的Service Pack 3（SP3）正式版。这个服务包可以在已安装的Windows XP系统上直接执行，不过，如果每次安装系统时，都要先安装原版再安装服务包，实在有些麻烦。与其如此，不如自己动手制作一张集成SP3的Windows XP光盘吧。

一、准备原版光盘文件

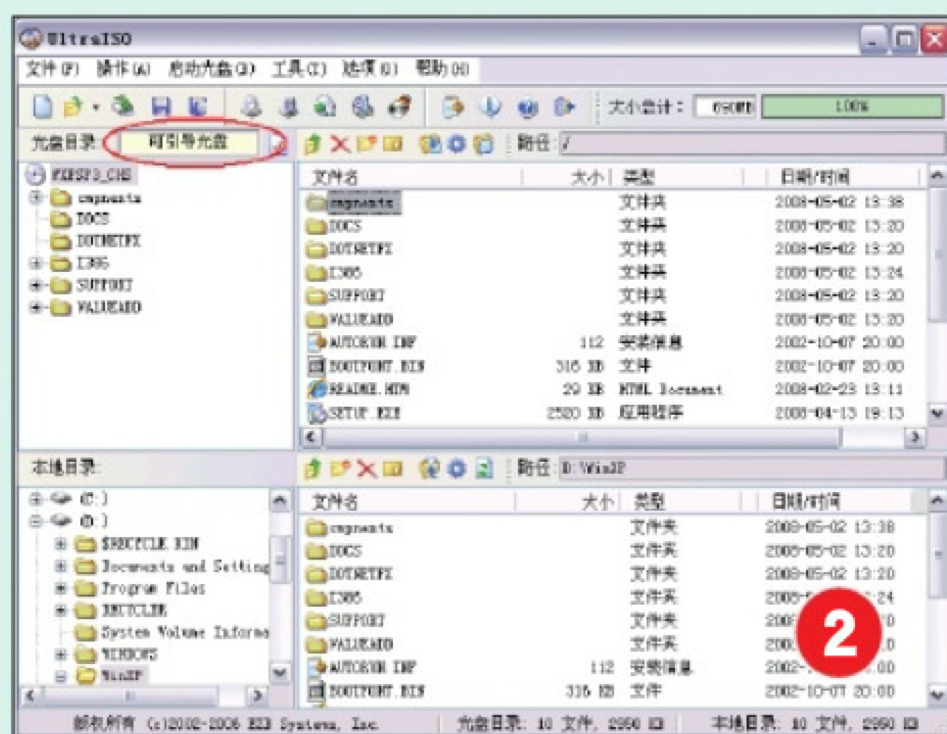
在计算机上选择一个剩余空间较大的磁盘分区，例如D盘根目录下创建名为“WinXP”的文件夹。然后，将Windows XP安装光盘放入光驱（笔者使用的是Windows XP SP1简体中文版安装光盘，XP或XP SP2光盘也可以），复制光盘上的所有文件到D:\WinXP目录下。

启动UltraISO，打开菜单“启动光盘”→“从CD/DVD提取引导文件”。在“CD-ROM驱动器”列表框中选择放有原版光盘的光驱，在“输出映像文件名”栏里指定保存文件为D:\XPBoot.bif，单击“制作”按钮，将原版光盘的引导文件提取出来。



二、集成SP3

从微软官方站点下载Windows XP的SP3简体中文版ISO映像文件xpsp3_5512.080413-2113_chs_x86fre_spcd.iso，用UltraISO打开后提取其中的Windowsxp-kb936929-sp3-x86-chs.exe，将其复制到D盘根目录下。在“开始”→“运行”命令框中输入CMD，单击“确定”，打开命令提示符窗口；输入并执行命令“D:\windowsxp-kb936929-sp3-x86-chs.exe /integrate:D:\WinXP”，随后程序开始自动解压并将SP3集成至安装源文件中（**如图1**）。整合完毕后，程序会弹出提示窗口。



三、制作ISO映像

启动UltraISO，创建新的映像文件，将其卷标重命名为“WXPSP3_CHS”。打开D:\WinXP目录，将已整合SP3的Windows XP安装文件全部拖放到UltraISO右上方窗格中。打开菜单“启动光盘”→“加载引导文件”，选择前面提取的XPBoot.bif，单击“打开”。此时，能够看到此光盘显示为“可引导光盘”（**如图2**）。最后，打开菜单“文件”→“保存”，指定保存ISO映像文件的位置和文件名，例如XPSP3.iso，单击“保存”。处理过程结束后，就可以在指定位置看到生成的光盘镜像文件了。

四、刻录光盘

启动Nero，选择“刻录器”→“刻录映像文件”；打开XPSP3.iso文件，再单击“刻录”按钮，将其刻录到光盘上。如果不放心的话，可以用DAEMON Tools等虚拟光驱加载它，看是否正常；也可以用Microsoft Virtual PC虚拟计算机来测试它是否能够引导，还可以实际安装检测是否完美。

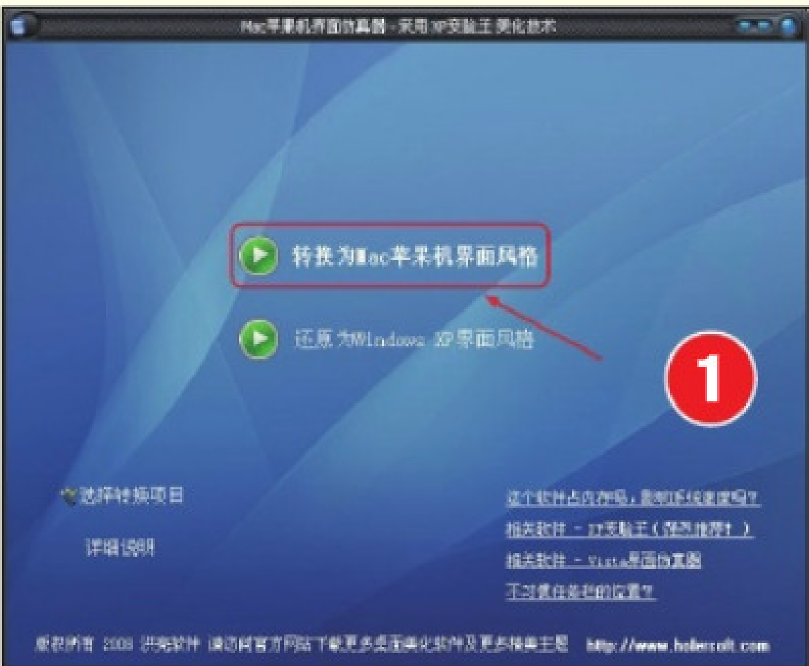
经过上述步骤制作的光盘为原始集成SP3的Windows XP安装光盘，即安装系统时需要用户手工设置部分选项，例如语言、区域等。如果想要制作Windows XP安装自动应答文件，可用WinRAR打开D:\WinXP\Support\Tools目录下的Deploy.cab文件，将其所有文件解压到D:\Deploy目录。双击其中的Setupmgr.exe，启动Windows安装管理器；单击“下一步”，按照向导提示逐步操作，生成自动应答文件Unattend.txt。为了实现自动安装，必须将Unattend.txt文件重命名为Winnt.sif，然后将其复制到D:\WinXP\I386目录下，再制作ISO映像并刻录为光盘。

XP系统下轻松模拟苹果机界面

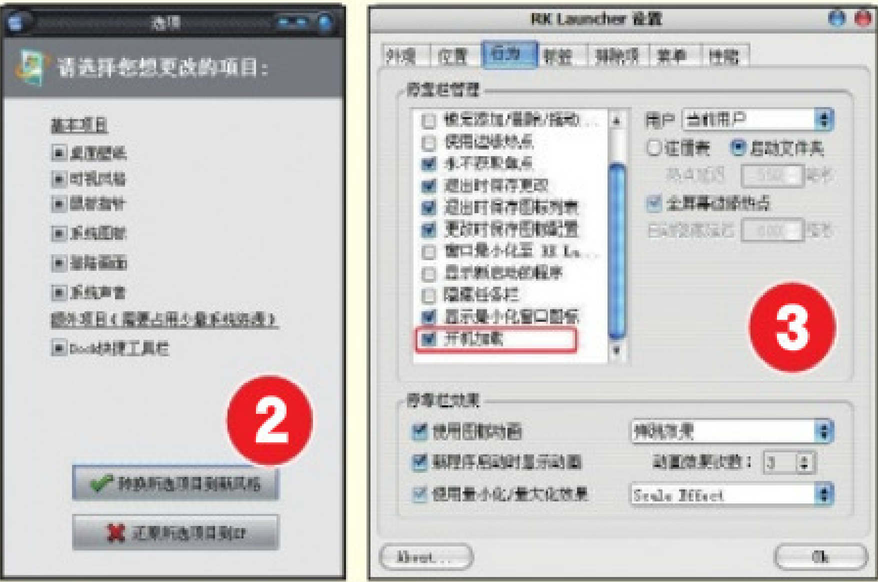
■重庆 傅饶

苹果机作为相对高端的计算机，用的人很少。它具备特有的界面风格，和Windows相比显得更加时尚和美观。以前如果我们想在XP系统下模拟苹果机界面的话，大多是通过网上的一些苹果机主题包或美化包来实现。即使有一些国外的模拟软件，也害怕它修改或替换掉系统资源文件，而对系统的安全性和完整性带来破坏。

好在目前有一款国产免费软件很好地解决了上述问题，以使用Windows提供的标准接口方式更换界面，不直接修改任何系统资源文件来保证安全性。它就是Mac苹果机界面仿真器（以下简称Mac），下载地址为http://dl.holersoft.com/xptomac.exe。它在XP系统下也能模拟出苹果机的视觉效果，喜欢尝新的朋友不妨一试。



Mac专门针对简体中文版的XP系统而制作，不需要安装，只有一个可执行文件，直接双击即可（**如图1**）。当点击了“转换为Mac苹果机界面风格”按钮之后，只需等待几分钟时间，整个系统就会变成靓丽的苹果机界面。为了避免转换失败，整个过程需要C盘的空间大于400MB，以便于存储一些临时文件。默认转换的项目包括桌面壁纸、可视风格、鼠标指针、系统图标、登录画面、系统声音以及Dock快捷工具栏。可以根据需要勾上或者去掉这些项目前的复选框（**如图2**），然后点击“转换所选项目到新风格”按钮即可。Dock快捷工具栏作为应用程序会在桌面上生成快捷方式，于后台运行时占用的系统资源很少，对系统速度的影响完全可忽略不计。如果实在不想用它，可以在启动该工具栏后在其上点击鼠标右键，在菜单中选择“RK Launcher settings”选项打开“设置”窗口，将“行为”选项页下的“开机加载”复选框取消勾选即可（**如图3**）。另外，由于开机画面兼容问题较多，Mac目前还不能对它进行模拟，这也可说是此版本的一大遗憾。



用Mac转换之后的界面是永久生效的，即使将其删除也不会对生成的界面有任何影响。但还是建议将它保留，以便于随时可以点击“还原为Windows XP界面风格”选项转换回XP界面。这一完善的还原功能，也消除了我们使用Mac的后顾之忧。



病毒名称：线上游戏窃取者变种（Trojan.PSW.Win32.GameOL）

病毒类型：木马病毒

病毒危害级别：★★★

病毒分析：这是一种窃取游戏密码的病毒。病毒运行后会在System32路径下释放病毒文件csavpw0.dll，改写注册表项实现自启动；会把动态库注入到Explorer.exe进程中，并查找其中是否存在游戏进程。当找到游戏进程时，把自身注入其中，以获取用户输入的账号、密码并将其发送到指定的网址。自启动完毕后，该病毒还会自行删除，逃避杀毒软件的查杀。

手工删除：



第一步，清除掉内存中的病毒

1.按住Ctrl+Shift+Esc，调出“任务管理器”，单击“进程”页。

2.找到名为“explorer.exe”的进程，在其上点击鼠标右键，选择“结束进程”。

第二步，删除染毒文件

在“任务管理器”中点击“文件”→“新建任务”→“浏览”，进入c:\windows\system32目录中，删除csavpw0.dll文件。

第三步，删除注册表中的病毒信息

1.在“任务管理器”中点击“文件”→“新建任务”，输入explorer.exe，确定。

2.打开注册表编辑器（点击“开始”→“运行”，输入regedit.exe，点击“确定”）。

3.在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\ShellExecuteHooks中找到名称为“{8DFA2904-9664-43AE-8929-4347554D24B6} = EXTR RISING HOOK CS”项，将其删除。

在HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Classes\CLSID\中找到名称为“{8DFA2904-43AE-8929-9664-4347554D24B6}”项，将其删除。

删除HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{8DFA2904-43AE-8929-9664-4347554D24B6}\DllModuleName= "C:\WINNT\System32\csavpw0.dll"这个键值。

删除HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{8DFA2904-43AE-8929-9664-4347554D24B6}\SobjEventName= "CZXSDERDAKSIICS_0"这个键值。

4.重新启动计算机。

瑞星提示：1.手工清除病毒有一定风险，建议使用杀毒软件进行清除；2.安装专业的防毒软件并升级到最新版本，同时打开实时监控程序；3.养成良好的上网习惯，不打开不良网站，不随意下载安装可疑插件；4.把网银、网游、QQ等重要软件加入到“瑞星帐号保险柜”中，可以有效保护密码安全。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：（010）-82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。

读者 金鹤洋问：Windows系统中硬盘分区的显示图标，都是毫无个性、千篇一律的灰色图标。请问能否修改图标的外观？另外我发现系统处于待机状态时，硬盘信号灯仍然会不停地闪烁。请问原因何在？如何解决？

答：改变硬盘分区图标的方法是首先启动记事本，新建一个文本文件，在其中输入如下命令代码：

```
[AutoRun]
icon=Path,X:\Windows\System\shell32.dll,Y
```

其中X为Windows系统所在的磁盘分区符号，Y表示硬盘图标所对应的编号。在确认硬盘图标文件的路径以及编号都正确无误后，我们将文件保存为“autorun.inf”文件，并放在欲改变分区的根目录下，该分区图标就会发生改变了。

硬盘灯不停闪烁的原因很多，比如感染了病毒等，但最主要的一个原因是没有关闭系统的文件自动索引服务功能。打开计算机管理窗口，展开“服务和应用程序”选项；在其后弹出的分支下面选中“服务”项目，并在“服务”项目所对应的右侧显示区域中，找到“Indexing Service”服务。双击打开该服务选项的属性设置界面，单击该设置界面中的“常规”标签，将该服务选项的启动类型设置为“禁用”，重启后自动索引就彻底关闭了。

读者 卡日曲问：看了前几期你提到的系统用户密码删除后找回系统用户密码的方法，但我发现都不容易成功，而且原来账户下的加密文件和设置等都可能丢失。请问是否有其他方法来解决这一问题？

答：由于Windows系统密码的安全强度较大，因此对于这个问题我们要“未雨绸缪”才行。对于比较重要的账户，建议你制作密码重设盘，具体方法如下：“控制面板”→“用户账户”→单击你的账户→“阻止一个已忘记的密码”→按照“忘记密码向导”一步步操作，直到完成。如果你的计算机没有软驱，则系统会出现“在驱动器C：中插入一张空白、已格式化的磁盘”这样的提示。不用管它，单击“下一步”，按屏幕提示继续。最后在C盘的根目录会产生一个大小为1.5kB，且名称为userkey.psw的密钥文件，把它剪贴到安全的移动存储介质保存备用。

如果你以后在登录Windows XP时，忘记了账户密码，那么密码重设盘就派上用场了。其使用非常简单：将密码重设盘插入软驱，在登录界面单击账户旁边向右的箭头，再在提示框中单击“使用密码重设磁盘”，按照“密码重设向导”提示就可以重新设置密码了。如果没有软驱，那么需要用能识别C盘和移动存储介质的方式启动计算机，将userkey.psw拷贝到C盘根目录，即可按上面的操作方法重设密码。

读者 黄京问：我单位的电脑是多人共同使用，即使设置了不同的使用账号，但还有一些别有用心的人趁我不在时，偷窥硬盘中的隐私信息。请问能否查清楚自己账号中的隐私信息是否被偷看过？

答：可以用系统自带的“事件查看器”来为我们监视他人偷窥硬盘信息的行为，具体方法如下：

首先启动“gpedit.msc”，进入本地系统的组策略编辑窗口。在该编辑窗口中，打开“计算机配置”选项，在其后弹出的组策略分支下面依次选中“Windows设置”→“安全设置”→“本地策略”→“审核策略”文件夹，并在“审核策略”文件夹所对应的右侧显示窗格中，找到“审核登录事件”选项。用鼠标双击该选项打开属性设置窗口，将该设置窗口中的“成功”和“失败”复选项选中，再单击“确定”按钮返回到组策略编辑界面。设置完成后，我们即可通过计算机管理窗口中的“系统工具”→“事件查看器”→“安全性”分支，在对应“安全性”的右侧显示窗格中，就能发现系统记录下的登录行为。双击鼠标，就能查看到硬盘访问的详细信息了。要是其中有“登录类型”为2的事件时，那就表示有人已经登录本地系统，访问过硬盘中的隐私文件，还能查看到具体的访问时间。

读者 发酵面包问：我在玩游戏的过程中，发现CPU温度很高。上网询问网友说可以先尝试重新涂抹一下风扇与CPU间的导热硅脂。请问如何选择质量较好的导热硅脂？

答：制作再精良的散热片与CPU接触时都难免有空隙出现，因此我们很有必要使用导热硅脂填充CPU与散热片之间的空隙，通过增大两者的接触面积来改善导热的效果。现在市场上销售的DIY专用导热硅脂主要有3种：白色导热硅脂、灰色导热硅脂以及偏黑色导热硅脂。白色导热硅脂最常见，常温下是粘稠的半液体状态。由于在硅脂中添加了不同含量的金属银粉而分为几个等级，区别在于它们的粘稠程度不同，而其中金属银粉的成份越多，则散热效果就越好，当然价格也就越高。灰色导热硅脂是Intel公司的原装产品，在导热硅脂中添加了一定的石墨粉来增强导热效果。偏黑色导热硅脂里加入了少量焊锡粉，据说其散热效果在导热硅脂中是最好的。硅脂在使用时要涂于CPU表面内核上，薄薄的一层就可以了，过量会有可能渗漏到CPU表面接口处。

读者 vn问：我是个游戏爱好者，最近打算配机一台。由于预算不多，而且钟情于Intel平台，打算选择近期很热门的E2140或Celeron E1200双核CPU。请问这两种CPU的实际性能和超频能力究竟如何？能否应付目前的主流游戏和高清视频播放？



答：Pentium Dual-Core E2140是近期很热门的一款中低端双核CPU，从其主要技术指标：LGA775、65nm、1024kB L2、200MHz×8=1600MHz，我们可以看到，和中端酷睿CPU相比，其主要差距在于二级缓存容量和外频的缩水。但是其性能还是相当不错的，配合主流中端显卡，足以应付目前的主流游戏和高清视频播放。由于其默认外频较低，也为它提供了良好的超频能力，大多数情况下都可将外频提升到300MHz（主频达2.4GHz），并稳定工作，性能提升幅度在50%左右。再将CPU及主版北桥电压适当提升后，外频最高可提升到360MHz，性能将有飞跃。目前散装E2140的价格已降至400元以内，应该说是相当超值的。

至于Intel Celeron E1200也采用65nm的核心工艺，拥有1.6GHz的主频，800MHz的前端总线，双核心共享512kB的二级缓存。除了二级缓存减半外，其他规格基本同E2140完全一致。该款处理器目前散装的价格仅为200多元，而且其TDP功耗值为65W，较为省电。对价格和耗电更敏感的批量装机用户可以选择，不过一般家用就过于低端了。



头牌新闻

华硕携珠峰勇士赈灾义卖

■本刊记者 冰河

2008年5月8日9时许，华硕战略合作伙伴中国国家登山队将奥运圣火首次带到了珠峰峰顶，北京奥运火炬接力珠峰传递圆满完成，实现了7年前中国对全世界的庄严承诺。2008年5月19日，以“携手攀珠峰，爱心铸长城”为主题的“中国登山英雄载誉归来暨华硕志愿者凯旋赈灾媒体见面会”在北京召开。在珠峰完成火炬传递的王勇峰、黄春贵、次落、景阳等4位登山英雄在会上和媒体见面。会上，国家登山队王勇峰队长等珠峰英雄们当场为地震灾区举行了义卖捐献活动，并号召更多的人和灾区群众并肩携手，在珠峰精神的感召和鼓舞下，勇敢地抗击灾害。



华硕电脑中国业务总部副董事长柯彬致辞

王勇峰队长代表登山英雄们宣布，将有吉吉、尼玛次仁、黄春贵和次仁旺姆几位珠峰登顶火炬手签名的3台华硕笔记本电脑、2台华硕超便携电脑易PC和伴随队员们登顶的部分重要纪念品现场竞拍，所得款项将全部捐助给四川地震灾区。珠峰英雄们的慈善义卖活动得到了现场企业家和媒体的热烈响应，纷纷踊跃支持拍卖，现场气氛十分热烈、感人。珠峰英雄们希望，借助本次活动呼唤更多的社会各界人士关注灾区人民的震后生活，为帮助更多的受灾同胞尽快摆脱困境、重建家园奉献爱心。

王勇峰队长表示，荣誉属于我们伟大的祖国，登山队全体队员衷心感谢党和人民的关心和厚爱。这次圣火成功登顶，依靠的是各方面力量的协作和全国人民的大力支持，凭借的是坚韧不拔、挑战极限、永不言败、团结协作的“珠峰精神”。珠峰火炬手们希望用自己的行动为灾区人民尽一点微薄之力，也希望“珠峰精神”能够带给社会各界和全国人民更大的力量，早日战胜当前的重大地震灾害。P



硬件店

松下电器VIERA 100天作战宣言

2008年5月15日，距北京奥运会还有86天，“2008年松下电器VIERA 100天作战宣言”仪式在北京会议中心正式拉开帷幕。作为本届北京奥运会的TOP赞助商、本届奥运会主要使用的松下“VIERA”系列高端产品，松下在北京奥运会中投入的设备规模，将是历届赞助规模最大的一次。在本次活动中，松下全面展示了将用于奥运场馆的全套设备和数码产品。其中“VIERA”系列高清等离子电视成为全场关注的焦点，不仅“Z”“V”“X”“E”四大系列十数款产品悉数参展，2008年刚刚研发成功的150英寸超大型高精细等离子电视，也首次在我国国内正式亮相。这款产品由于采用了高达884万像素的屏幕，因此能够实现4倍于全高清电视的显示效果；同时VIERA PDP不仅实现了等离子屏幕的无铅化，也实现了电路板的无铅焊接。另外，松下电视的广告代言人范冰冰等嘉宾也出席了本次发布会。



华硕EAH3850显卡促销

近日，华硕的一款EAH3850/G/HTDI/256MB显卡降价210元，目前促销价1299元。这款显卡采用非公版设计，基于AMD（ATI）最新的RV670核心，采用55nm制造工艺，内置320个流处理单元，全面支持DirectX 10.1；板载1.1ns GDDR3显存，构成256MB/256b规格，核心/显存频率达668/1650MHz，最大支持2560×1600分辨率的输出；高清方面，能对H.264和VC-1编码的高清视频进行纯硬件解码。该显卡搭载了华硕独家的“冰刃”散热器，可更有效地降低显卡温度，使其具备更好的稳定性和更强的超频能力。华硕为其提供了3年质保的承诺。



耕昇8800GS 768MB大乔版

近日，耕昇8800GS 768MB大乔版价格再次下调100元，目前售价899元。该显卡采用8层PCB制造，做工表现出色；采用G92显示核心，基于65nm制造工艺；支持DX10，内建96个流处理单元。采用大量固态电容与全封闭陶瓷电感的组合，以及新式的网眼显卡散热器；搭载了奇梦达1.0ns



显存颗粒，组成768MB/192b规格，默认核心/显存/Shader频率为600MHz/1800MHz/1500MHz；提供双DVI+S-Video的接口设计，支持NVIDIA的PureVideo及H.264硬件解码。

三星金宝逐鹿2.5英寸硬盘市场

采用诸多最新技术的三星金宝硬盘近日在国内上市。该产品采用了许多新技术，包括超晶磁粉阵列技术和垂直磁记录技术及精确制导读写技术。超晶磁粉阵列技术可使硬盘磁粉小于50埃，密度小于0.18微米，让硬盘盘面更加平滑，读写速度更加均匀，使用寿命更长。超晶磁粉分布均匀，更易于改变晶体磁性，数据存储更加稳定，盘面密度加大，不易磨损，寿命更长。垂直磁记录技术：通过将磁记录的方式由纵向改为垂直，记录的磁密度将会增加。精确制导读写技术（FOD）：能够精确控制磁头的高度，使得读写性能更好。关于此新品的详细情况，请关注本刊后续报道。





软件圈

欧特克中国研究院招生

2008年5月15日，欧特克（Autodesk）宣布主题为“成就未来科技精英 开启职业梦想之旅”的欧特克中国研究院2008实习生招聘项目正式启动。实习生的网上申请报名工作，已经从2008年5月1日在全国范围内展开；欧特克中国研究院2008实习生招聘项目，于5月18日在上海同济大学进行第一场校园宣讲会。在接下来的一周时间内，又陆续在杭州、南京、北京、武汉和西安的校园进行了巡讲。招聘项目的报名申请工作已于5月底结束。经过初轮筛选的候选人，接受了来自欧特克中国研究院人力资源部和技术专家的面试，欧特克公司副总裁兼欧特克中国研究院院长黄健铭博士也亲自参与实习生的遴选。

ESET NOD32安全套装盘大发布



2008年5月15日，北京丽亭华苑酒店3层会议厅，召开了规模宏大而隆重的ESET NOD32安全套装正式版新品发布会。此次发布会由ESET NOD32中国区总代理二版科技主办，同时ESET官方的亚太区渠道经理Craig Johnston和曾经在微软有着12年工作经验的技术培训总监Randy Abrams，也都非常难得地来到了发布会现场与大家交流。会上重点提及了ESET NOD32最引以为傲的“启发式查毒”技术。启发式查毒是目前来说ESET认为最有效的安全保护，病毒程序的防护必须要在其对计算机造成影响前实时地进行。那些时刻等待着病毒特征库更新的防毒软件会给攻击打开一扇窗，稍不留神就有可能造成灾难性的后果。ESET NOD32则凭借其ThreatSense技术，将会关闭这扇窗，而不像大部分依靠特征库更新的防毒软件。

IT企业积极为四川地震灾区捐款

自5月12日四川省发生地震灾害以来，IT企业也纷纷向灾区捐献钱物。

华旗公司将1000台太阳能移动电源从北京紧急运往四川灾区。这是华旗爱国者继先期捐助100万元现金之后，紧急援助的第二批救灾物资。

明基友达集团及主要关联企业佳世达、达方、达信等公司，宣布向四川灾区联合捐赠1000万元，以支持震区救援及灾后重建工作，并号召集团全体员工发扬爱心、施以援手，帮助灾区人民共度难关、重建家园。

冠捷科技有限公司以AOC冠捷科技集团及全体员工的名义，捐款500万元人民币支持四川灾区抗震救灾以及灾后重建工作，善款已通过中国红十字会迅速捐抵灾区，以帮助灾民解决燃眉之急。

尼康公司则通过日本红十字会及其他相关渠道捐赠1000万日元。

索尼爱立信移动通信产品（中国）有限公司，联合中国移动四川分公司宣布向近期遭受地震灾害的四川地区，紧急提供1500部移动电话以及预付电话卡，希望帮助灾区人民抢险救灾，一道共度难关。同时，索尼爱立信员工还积极自发组织募捐活动。

继第一笔捐款100万元人民币后，**微软公司**也追加第二批赈灾捐款300万元，微软中国员工个人捐款已超过120万元；微软公司总部的10万美元捐款，也将尽快送抵中国红十字总会。

2008年5月16日，**神达电脑集团**向四川省人民政府捐赠500万人民币。此外，神达电脑还为灾区前线救援部队送去了价值约240万人民币的卫星定位导航手机MIO A501。

腾讯公司两次捐款达2000万元人民币，其中包括腾讯全体5000多名员工自发捐助的爱心款200万元。同时，至5月18日17时，网友在线捐款1600万元，参与“网赈”的网友超过20万人，平均每天的捐赠额高达300万元。

金山公司则向灾区捐献了120万元人民币。

美国艺电（EA）向地震灾区捐款人民币100万元。

微软免费试点计划

5月，微软推出了一项计划，让合格的渠道合作伙伴能够获得微软Office SharePoint Server 2007的规划、部署和授权，微软提供的这些服务都是免费的。SharePoint部署计划服务（简称为SDPS）向微软的软件授权合作伙伴提供服务。SharePoint目前已经快速成长为微软的一个数十亿美元的业务。微软解决方案提供商Expertcollab公司首席执行官Ken Winell表示：“客户不仅能够获得微软资助的合作伙伴的服务，而且也可以让自己的IT人员加快SharePoint的速度。这是关于SharePoint产品团队的一个很好的例子，同时可以提高合作伙伴的水平和得到更多的回报。”SDPS试点计划将会向微软合作伙伴开放。合作伙伴还可以获得SharePoint的部署计划模板、建筑设计指导性文件和SharePoint服务开发向导。微软表示在SDPS计划中，合作伙伴将会提供1天、3天、5天、10天或15天的部署规划会议。会议时间的长短和深度，取决于客户的资质等具体情况。

软件开发者拒绝使用Vista作为开发平台

微软的新版操作系统Vista自推出以来就不断遭到人们的质疑，在消费者和商业市场的成绩都令微软感到相当失望。而跟据市场研究机构Evans Data Corporation的调查结果显示，现在美国只有8%的软件开发者选择微软的Vista操作系统作为其开发平台。EDC的总裁兼首席执行官约翰·安德鲁斯（John Andrews）表示：“对于Vista操作系统，开发者大多抱着观望的态度。由于Vista存在太多的问题，所以开发者对于从Windows XP平台转移到Vista平台上一直提不起兴趣。如此一来，由于缺少相应产品的开发，使得Vista的推广更加困难。而Vista的未来发展前景也非常不容乐观，据EDC的研究报告显示，即便到2009年，也只有24%的开发者表示他们会考虑使用Vista作为其产品的开发平台。调查还显示，有43%的开发者会坚持采用之前Windows操作系统进行产品的开发，这其中选用Windows XP的占到了29%，另外还有15%的开发者会选择Linux操作系统。



网络帮

Yahoo邮箱删除广告信息

在我们使用的大多数邮箱里面都会嵌入一些小广告，Yahoo也是其中之一。当打开Yahoo的邮箱就会看到不同的广告，对于这个“功能”大多数用户表示感到非常反感。当然，也有少部分人认为这些广告给他们带来了更多的信息。近日，据Yahoo邮箱的管理人员称，现在已经将这些广告信息从邮箱里面彻底删除了。这就意味着，Yahoo邮箱与自己最强大的竞争对手之一、Google的邮箱服务Gmail的竞争进一步加剧。使用Gmail邮箱的网友，应该知道Gmail里面是完全没有插入任何广告的。在Yahoo Mail的博客上相关人士表示，以前大家一打开邮箱就能看到的这些小广告，今后将不会再出现了。据国外媒体报道，这一消息一公布，得到了很多Yahoo邮箱用户的支持，很多网友留言表示赞同Yahoo的这一举动。



记者言

中文网络环境也亟待保护

■本刊记者 生铁



中国的“网络环境卫生”，已经到了不容忽视的地步。

根据网络安全软件厂商方面提供的信息，在5月份，网络上出现了新一轮针对中文网站的恶意程序攻击。被此次大规模攻击所侵入的网站中，还包括一家知名的全球性慈善团体。到截稿时为止，已有近十万个中文网页遭植入恶意链接。

此轮程序攻击行为，并没有针对某行业或特殊企业，而是把入侵的网站变成了感染链中的关键一环。显然其最终目的不是网站本身，而是网站所带来的潜在受害用户。这些潜在的受害人定位在经常使用暴风影音、迅雷、联众等国内热门应用软件或网站的中文上网用户，其背后真正的目的是建立一个庞大的僵尸网络。黑客往往会出租这些僵尸网络给其他攻击者，利用这个黑色通道来实施远程控制，拒绝服务攻击，发送垃圾邮件，盗取受害者银行游戏账号等网络犯罪活动，这正是黑色产业链的主要环节。



黑客往往利用网站的ASP/ASP.Net动态网页系统的不正确配置实施SQL注入攻击

值得注意的是，这些被攻击的网页多以非营利的公益机构为主。当网友浏览这些网页时将被植入恶意程序，有可能成为傀儡网络操纵的僵尸计算机或导致个人机密遭窃。这些受害的中文网页以中国大陆、台湾省、香港和新加坡为主，其中中国大陆的网页高达90%。令人不难联想此次攻击与黑客假借四川震灾等最热门新闻来达到大量散播的可能性，所幸现在该慈善机构的网站已修复。不过需要提醒网民注意的是，入口网站中的相关网站库存页面仍有风险。网友上网时请小心不要点选，以免个人资料遭不法人士窃取利用。

记者就此次恶意攻击采访了趋势科技病毒专家李建淼，他告诉记者：“初步分析显示，此次攻击中，黑客可能是利用了一些网站的ASP/ASP.Net动态网页系统的不正确配置实施的SQL注入攻击。这些遭入侵的网站均采用了IIS信息服务器和MS SQL数据库系统，一旦入侵成功，网站数据库中的网页数据就会被植入网页恶意链接。另外，黑客还采用了自动化的黑客工具，来扫描互联网上具有以上弱点的目标网站。”P

《猫游记》是国内第一款基于网页的大型MMORPG类型游戏——即所谓的无端网游。游戏中既拥有MMORPG丰富的剧情与任务、唯美可爱的画面风格，同时还有着多种多样的装备设定与分支繁杂的技能等游戏元素。简单的游戏方式与丰富的游戏内容使《猫游记》成为了中国最大的网页游戏，同时在线玩家数量突破了20万。



新手也能弓虽大
——《猫游记》新版菜鸟攻略

日前《猫游记》进行了版本更新。除了游戏画面与场景获得了提升，游戏中的诸多细节设定也在本次版本更新中得到了强化与调整。许多老玩家为了体验新版本的不同之处，纷纷开始了新的征程，而新玩家们也在更为人性化的系统设定中找到了属于自己的玩法。

玩家职业定位规划

当选择了自己宠物的形象后，玩家就要立即确定宠物的职业。《猫游记》作为最大的网页游戏，仅有两种职业是不是显得有些少？大家不要急，且听笔者慢慢道来。

战士与法师两种职业只是玩家的基础职业。选择战士的玩家根据使用武器的不同，将分别化身为剑士、刀客、刺客，以及耍爪子的武师；而当玩家选择法师职业后，则可以成为拥有操作火焰的火魔法师、使用冰系技能的冰魔法师，以及具有御风之力的风魔法师。此外，玩家还可以选择成为RPG游戏中经典的圣、暗两系法师，分别学习使用光明与黑暗两系的魔法。由此可见，传统的“战士”与“法师”两个职业的含义，在《猫游记》已经被扩大了。每个细分的职业分支都拥有着各自独立的技能，而在玩家角色等级和职业熟练度达到一定高度后，玩家更可以通过任务来获得特殊称号，使宠物的能力大幅上升，从而学习更高阶的强力技能。

不过对于新手玩家来说，上面提到的内容都是远期目标。玩家进入游戏前的当务之急是确定宠物的职业。对此，笔者简单地分析了一下：

战士职业血厚、抗打。在游戏初级可以学会“强力打击”、“猛抽”等绝技，能够给敌人造成较大伤害。由此可见，战士适合那些喜欢与敌人展开近身战的玩家；



法师职业攻击力高，但相对柔弱，适合那些操作能力强一些的玩家。另外，法师这个职业非常依赖魔法值。除了具有攻击性魔法“火球术”外，在初级还能拥有“魔法盾”技能。这个绝技可以将玩家所受到的伤害转化为魔法值消耗，大大提升了法师的抗击打能力。笔者不建议玩家执着于职业。因为在游戏进入到中期时，游戏中的两大职业都有着丰富的可玩性，玩家完全可以“跟着感觉走”、随意选择职业。

幼儿园的5分钟攻略

“幼儿园”场景是游戏中最容易被忽略的一个环节，许多玩家认为其没用而略过，从而白白浪费了瞬间提升等级的机会。

幼儿园是《猫游记》新版本的新手村，在这里有许多位NPC姐姐，她们负责为玩家进行游戏基本常识的普及工作。与原版本中玩家需要四处乱跑找NPC对话不同，《猫游记》新版本的幼儿园场景显得更为人性化。玩家只需要跟随光标的指引就能了解到《猫游记》的游戏方法。

在幼儿园中，每个NPC的教学内容都是以任务的形式发布的。玩家只需浏览各个NPC的介绍，并进行一场虚拟战斗，就可以完成所有的任务。用不了5分钟，玩家就能将宠物等级冲到5级，经验涨起来“钢钢的”。因为一旦离开幼儿园后就不能再返回，鲁莽的笔者为了升到5级可是在游戏里苦练了一个多小时……出了新手村后，菜鸟玩家的修行还没有结束，接下来玩家要在正式的游戏中开始磨练。

翻天覆地的新手村

游戏的重要场景猫隐村是一个世外桃源，玩家们的正式游戏将在这里展开。老玩家们或许清楚，在一段时间内，这里将成为新手玩家的根据地。

从幼儿园离开时，玩家身上还带着一个新手向导的任务。玩家要在猫隐村广场找到一个名叫“戈多”的NPC，他会给玩家提供给玩家一系列新手任务。这些任务会要求玩家找道具店与装备店的老板交流，以了解装备道具的买卖；而通过不同职业的战斗导师，玩家则要学习对应职业的基本技能。这个阶段玩家只要围着戈多打转就可以了。根据他的提示，玩家将从不同NPC那里了解《猫游记》中各个设施与相关NPC的功能。和在新手村一样，玩家在了解游戏内容的同时，也可以获得不菲的任务经验与金钱奖励。这都是以后玩家与宠物日后行走江湖的保证。

顺便提一句，20级前的玩家可以多找猫隐广场中的钱大伯聊聊，可以有礼物拿的。在不同职业的训练师那里，玩家能学到不同的职业技能。随着等级提升，玩家宠物也可以学到更高级的绝技。不过这些职业训练师是绝对的“奸商”，教授玩家技能时居然还要收取不菲的金钱，而且等级越高的技能，要价也会越高。因为在《猫游记》中打怪是不会直接掉钱的，所以按部就班地进行新手任务就成为了最快的挣钱方式。跟着任务的流程走，玩家很快就能将等级升至10级，并能够顺利学到更高级的技能。P

猫游记
●制作：猫扑 ●运营：猫扑
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://pet.mop.com

2.0，江湖不会让大家失望！这是当初17Game对大家做出的承诺。当我因为2.0迟迟不开而想要放弃时，就是听到这句承诺决定留下来。我相信只要有这样的话，不管结果是怎样的，至少他们会全力以赴。很庆幸我当时没有选择离开，因为不久后我就看到了一个全新的江湖。这个江湖给我们展现了它的很多面，温情的一面，无情的一面，个性的一面，生动的一面……2.0为我们还原出一个真实的江湖。





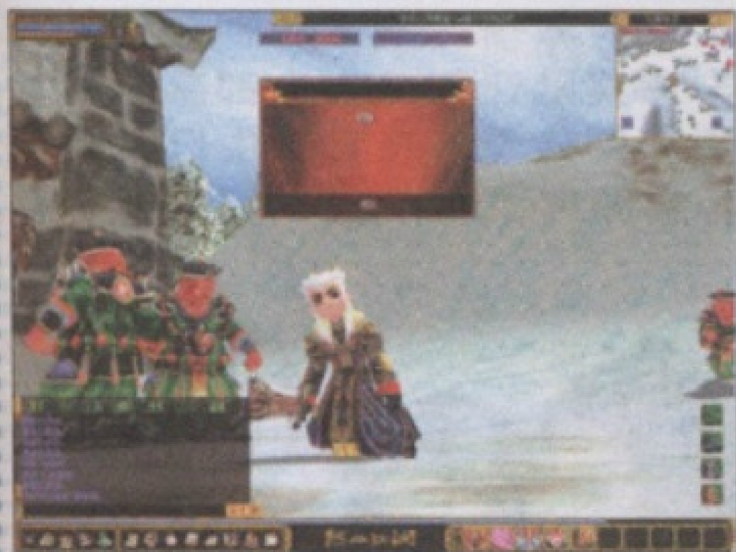
2.0版没有让人失望——《热血江湖》老玩家的体验

师徒关系的确立

在武侠的世界中，师徒关系是很重要的一脉关系，师傅开馆授徒，使自己的武学得以发扬光大，徒弟受师傅庇护，将师傅的武功传承下去，代代相传，江湖得以发展。我们的江湖虽然是虚拟的，但是道理相同，师徒关系也是非常重要的。师徒关系的建立非常简单，在自愿的前提下，只要满足师傅过了二转，徒弟过了一转，并且拜师时候师徒级别相差在20级以上就可以。本职业师傅教授本职业的徒弟，但是如果在二转时候徒弟所选择的派别和师傅不同，那师徒关系就解除了。做徒弟的一方拜师后可以得到师傅传授的相差一转的武功，所修习的武功不受武功限制来使用，只根据与师傅的贡献度决定。做师傅的一方也不只是有个好名声，还能有实质的奖励。徒弟每升一级师傅都会得到相应的经验。但所得经验并不是固定不变的，而是随着师徒级别的差距越大所得经验值逐渐减少。所以个人认为师徒拜师时候的级别差最好在20到30级之间。自从有了师徒系统，感觉江湖中温情了许多，高手愿意有时间带小号了，新手升级快了许多，这也可以说是和谐社会的一种表达方式吧。

2.0版本的PK

看到温情画面的同时也要看到江湖无情的一面。这是个弱肉强食的社会，落后就要挨打，只有尽可能的使自己强大起来才能不受欺侮——这是PK系统告诉我们的道理。2.0版本的PK已经成"全民健身"的一种方式了，男女老少参与其中，刀光剑影热闹非凡，北海冰宫甚至于整个江湖都因此而沸腾了起来。PK不是单纯的打架，它是一种艺术，是对心理、策略，发挥，技巧和操控能力的综合考验，不仅如此，PK获胜还能得到一定的奖励。PK获胜的一方可以得到武勋值奖励，战败的一方也要扣除相应的武勋值，根据武勋值多少将会得到不同的称号，并且PK级别高低从玩家角色的外表就能直观的表现出来。



武勋值的最大作用和亮点，就是当玩家武勋达到一定数量可以用来购买武勋装备。武勋防具原始防御比100J的要高一点，不过需要重新打造，所以大部分人都嫌麻烦，只选择武勋首饰来用。首饰本身加700血，多2点气功，这就成为最吸引人的要素。其最大的吸引力就是那700血，相当于吃大陪，在PK上增加了秒杀难度。不仅如此，在武器防具上面都增加了效果，因此对于每个职业的PK都有了很大程度的影响。PK的胜利不仅是荣誉问题，更有切实的利益可循，这就是PK风盛行的一大主要原因。PK不仅是在敌对的阵营中展开，同阵营战斗还有2次PK系统，不过杀害同阵营的战友将会受到更加严厉的惩罚——降低善恶值。击杀比自己等级低的玩家善恶值会降低相差等级×10，击杀同等级或比自己等级高的玩家善恶值降低100。



强化系统，个性江湖

强化系统被我当作个性江湖的一部分，因为装备有了更高的强化空间，每个人都可以选择适合自己的装备。装备强化理论上说最高可以强到10。我看到很多朋友已经开始进行装备大换血了，以我个人的经验来看自己做装备不如买现成装备实惠，现成装备虽然听起来价钱比较高，一次性投入多，但是隐性消费少，总体来看比较划算。自己做出的装备一般到换装时很少能卖到投入的价钱，可以说是一种使用折旧吧。不过喜欢自己做装备的朋友不妨一试，投入是次要的，主要是非常有成就感。美容室系统、表情系统、强化系统，2.0江湖三大个性系统体现。

高手怪的出现也是2.0的一个特色，江湖全地图的怪物中有一部分变成了高手怪物，高手怪的外型与以前的怪物相同，但是名称后面会有称号，而且与一般怪的HP值不一样。高手怪比之前的怪物能力值有所提升，但是消灭后可以得到更多的经验、历练、金钱和掉宝率。

2.0是我认为很成功的一次改版，几大系统的出现为江湖注入了新的血液。很多曾经离开的朋友重新回到了游戏，再次相聚的感觉真好。江湖变得热闹起来，对每个职业的发展都有好处，2.0，江湖没有让我失望。

热血江湖
- 制作：Mgame ●运营：17Game
- 游戏状态：商业化运营
- 官方网站：http://rxjh.17game.com

情撼九天，一剑诛仙！对于所有《诛仙》的玩家来说，这八个字大概谁都不会觉得陌生，它不仅仅是将《诛仙》所有的美丽用八个字来凝结，同时也代表着只属于《诛仙》玩家的豪情。



《诛仙》一周年大事记

《诛仙》的如诗如梦的奇幻世界场景恢宏壮丽，华丽的技法和高级装备是所有玩家的最爱。各种深入人心，给玩家带来超级便利的游戏系统，全国首创的自动寻径，真实还原自原著的法宝系统等待，都让在《诛仙》中畅游的玩家无不目露惊喜，大声称赞。各种固定时段又新鲜好玩的线上活动，无双战场的强势PK，为公会带来福利的补天计划……等等切实为玩家考虑，带来无限收获的活动与乐趣，都让无数玩家痴迷于此，孜孜不倦的畅游在奇幻世界之中。

大事记，记录每一次惊喜

2007年4月5日　写真内测

北京完美时空网络技术有限公司2007年首款3D MMORPG作品《诛仙》正式进入内测阶段。4月5日正式开启“写真内测”。还邀请在娱乐圈有好男人美誉的任贤齐倾情出演《诛仙》张小凡，首创双版主题曲网游：“侠义版”《诛仙，我回来》以及“柔情版”《诛仙恋》，演绎了武侠世界“情义”和“爱情”两个主题。其中MV脚本更是得到了《诛仙》作者萧鼎的亲自指导。

2007年4月17日　主题曲全球公映

主题曲《诛仙，我回来》的Music Video于4月17日起在全球范围内正式公开放映。

2007年5月28日　定情公测，开服瞬间全线飘红

脱胎于人气奇幻小说的网游，公测之初每天人数都在急剧攀升，每天不断有新的服务器增开，却依然全线飘红，服服爆满，持续一个多月的爆棚景象开创了新网络游戏公测人数持续海量增长的奇迹。

2007年5月30日　玩家自诩“诛丝”打造最大粉丝团

《诛仙》公测吸引了数十万玩家、书迷的热烈追捧，他们充满激情，朝气蓬勃，思维创新，他们用特有的方式表达着对《诛仙》的热爱，他们自发组成一个团体，支持《诛仙》，为《诛仙》造势，并称自己为“诛丝”。

2007年6月14日　最特殊的婚礼

《诛仙》天缘公会的副会长“天缘V往事如烟”于6月8日凌晨5点零5分因车祸不幸身亡，年仅21岁。为了圆如烟的心愿，她的爱人“天缘V叛逆小凡”在官方的协助下举行了一场特殊的婚礼。

2007年7月12日　6+X大型选秀活动　《诛仙》电视剧角色全国海选

《诛仙》电视剧版演员全国海选活动开启。《诛仙》小说给了我们一个充满幻想，充满神奇的奇幻世界；《诛仙》网游给了我们一个欢乐祥和的互动平台，真情真景的体验修真历程；《诛仙》的电视剧选秀则为我们开启了另一片天空，充满了无限机遇与可能。

2007年9月18日　三界天书版震撼登场

6个新场景、十几个新法宝、近百个新技能、数十个新Boss、上百件新装备、上千个新怪物、上万个新任务还有具有轰动整个网络游戏世界颠覆传统游戏模式的的天书系统！更是将所有关乎人物等级提升的内容全部放出，一次到位！

2007年10月12日　补天计划培训游戏人才

“《诛仙》补天计划公会会长培训”由浅入深、由表及里地向游戏公会会长介绍公会商业化的可行性，实现商业化目的的必备条件、盈利模式，以及可持续发展的前景。

培训内容针对的游戏公会面临的管理机制、时间、精力、工作、学业、经济等严峻问题的解决方向，要将商业化模式、商业化运作方法手把手的教给公会领导人的培训方针，并在广大公会会长中引起了共鸣。

2007年11月27日　战场天下

无双战场能够为玩家带来什么？用强劲的战场专有Buff将一切所谓的“牛人”“强人”秒杀回老家！只用两分钟就实现了自己梦寐以求的百人斩！用战场功勋“仙基值”与“天晶石”换来可以横行天下的超强属性战场装！

并且在战场开启的同时，一个全新的网游概念浮出水面——4D任务。它借由时空的力量，让我们回到原著中“碧凡琪”三人之间故事开始的那个时间，那个场景，重历滴血洞，一切从相遇开始，由玩家来主宰小凡的结局，究竟是选择碧瑶还是雪琪。

2008年1月15日　新春贺岁

《诛仙》新春特别版贺岁更新。最具重量级的更新带来了十数种全新玩点，玄秘诡谲的幻月洞府，隐藏着原著故事中最强大的诛仙古剑；全服玩家共同参与方能开启的世界事件，群魔乱舞，狂战不息；全新时装坐骑和可以更大的扩充仓库包裹空间上限的道具闪亮登场！

2008年2月19日　远销海外

完美时空宣布，《诛仙》在越南、泰国、马来西亚和新加坡的代理运营签订协议。

2008年4月1日　君临天下版火爆城战全线爆发

征服“凌霄城”，就将拥有无尽的财富和荣誉！受万人景仰的城主雕像，被世界传唱的全服公告，让你富可敌国的每日金币奖励，让升级快速如飞的超高额经验奖励任务，专属于霸主的至尊坐骑。

2008年4月5日　《诛仙》成功打入日本市场

C&C Media在4月5日北京召开的“完美盛典”与完美时空签约，成为为中国网游《诛仙》提供日本国内的运营支持，并且得到了相关发行事务的垄断权。

2008年4月15日　《诛仙》玩家寻缘千里单骑

《诛仙》玩家“石头”与网游女友因现实因素分手后，欲骑单车从北京南下到福建青云山寻访《诛仙》小说作者萧鼎，请求续写小说，并欲寻找心目中的碧瑶的事件。

2008年4月22日　周年狂欢序曲激情奏响

为了迎接即将到来的《诛仙》一周年，一场狂欢曲在此时激情奏响。各种前所未有的新玩点和丰厚奖励让每一个人都感受到了它的喜悦。更加期待着，在它的生日之际，还会有什么惊喜即将出现？





《西游记》中，齐天大圣孙悟空经常是一个跟头翻上天，驾驭着筋斗云，一飞就是十万八千里，这些经典的镜头已经成为每个中国人脑海中不可磨灭的经典记忆。现在，在3D飞天宠物网游《口袋西游》中，五千年的经典梦想终于完美实现了。《口袋西游》全新推出的真3D自由飞行功能——腾云驾雾，将让每一个玩家在虚拟世界中体验最真实的神话飞行快感。

驾驭筋斗云 十万八千里
——《口袋西游》梦想飞行体验

飞行道具任你选

有了“腾云驾雾”的帮助，畅游蓝天不再是梦。在《口袋西游》的神奇世界中，每一个玩家都能轻松实现驾驭筋斗云的飞行梦想，在各种独具特色的飞行道具的帮助下，每个玩家都可以随心所欲、自由自在的畅游蓝天。

提到《口袋西游》中的飞行道具，最经典的自然是大家所熟知的筋斗云，筋斗云一直可是孙悟空特有的飞行道具，如今已经成为广大玩家朋友实现高空飞行梦想的得力助手。





玩家在游戏中驾驭着筋斗云畅游高空，白云朵朵围绕在身边，一定会有种神仙般的飞行感觉。除了经典的白色筋斗云之外，在《口袋西游》中，还具有很多各具特色的飞行道具。在白色筋斗云的基础上，超级个性的黑色筋斗云也在等待玩家的驾驭，神话传说中的种种神仙法器，也将逐一登场，甚至还可以召唤神笔、驱使大鸟、坐在树叶上感受天空中自由飞行的绝色美景。

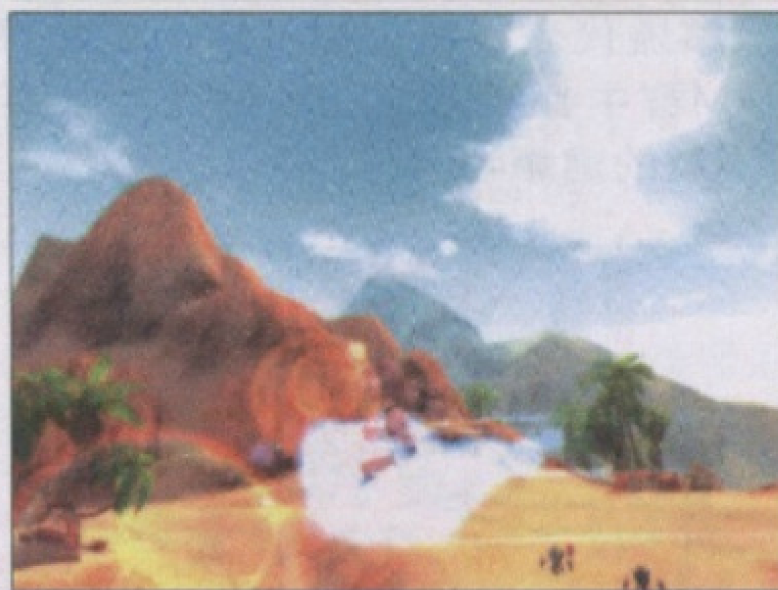
在《口袋西游》的神奇世界中，汇集了中国五千年神话精髓，华夏文明的所有飞行梦想，统统在《口袋西游》中得以完美呈现！《口袋西游》的梦想天空上，将成为无数种特色飞行道具展示个性的自由舞台。

360度真3D无障碍飞行功能

《口袋西游》“腾云驾雾”的完美实现，得益于强大的游戏引擎，在其他网游中，所谓的飞行功能，更多的是以“漂浮”“悬空”等形式偷梁换柱。但是在《口袋西游》的自由世界中，玩家感受到的将是360度真3D无障碍的飞行乐趣，蓝天，将完全开放。

使用“腾云驾雾”功能，驾驭着属于自己的神奇飞行道具，在游戏中任何一个地方感受畅游蓝天的真实飞行体验。无论是重峦叠嶂的群山山顶，还是枝繁叶茂的参天大树顶部，甚至是《口袋西游》中一些神秘的洞穴，只要是玩家想去的地方，都可以轻松的一路直飞。更能让玩家提高飞行乐趣的是，伴随着“腾云驾雾”功能的开放，玩家在未来将不仅仅只是孤身一人体验飞行之旅。更能携手自己的亲密情侣，两人双飞体验高空的柔情蜜意。甚至邀上三五好友，展开一场真实刺激的高空飞行竞技比赛，在展现自我个性的同时，挥洒蓝天上演一出精彩的飞行秀呢。





与众不同的飞行体验

在《口袋西游》中，“腾云驾雾”所带来的不仅仅只是移动速度的提升。自天空上飘然而下，阳光在华丽盔甲的反射下，映射出瑰丽的五彩光芒，抱起深爱的情人，脚踩祥云而去，这是多么完美的爱情体验。在雨天独自狂舞，用美丽的云彩撕裂天空的阴霾，淋漓尽致挥发自我个性。“腾云驾雾”，将成为《口袋西游》中吸引众人焦点的行为艺术，整片天空都将成为每个玩家展示个性的舞台。

在未来，伴随着更多游戏创新功能的开放，在《口袋西游》的神奇世界中还将出现更多漂浮在天空中的神秘场景，飞上九天，大闹凌霄宝殿，五指山下留下自己到此一游的印记，与妖魔鬼怪在天空中大战三百回合，这些，都是《口袋西游》“腾云驾雾”功能将给所有玩家带来的终极娱乐体验。

首款3D飞天宠物网游——《口袋西游》，将真实的“腾云驾雾”完美实现，让每一个玩家都能实现心中的飞行梦想，感受齐天大圣的飞行快感，感受真正自由的游戏天空。P

口袋西游
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏状态：6月份内测
●官方网站：http://www.kdxy.com

如果你对于完美时空的游戏产品《口袋西游》有什么好的心情故事或者全新攻略任务的心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘作者。联系信箱：xypm@wanmei.com。

网易历经4年倾力打造的《天下贰》于6月6日开启了不删档不限号内测。国产游戏的最大特点便是你在游戏中能切身感受到传统文化无处不在的魅力。《天下贰》取材于上古传说，对中华古文化的渲染达到了了一个全新的高度，喜欢文化和传说的玩家，当然不会错过它。本期我们会关注一下《天下贰》中绝对主角门派：魍魉。



《天下贰》门派点兵——PK型魍魉的自身修养

魍魉的背景

传说中，魍魉是三皇五帝中颛顼的儿子，《天下贰》以幽鬼为名的魍魉派也延续了这个设定，快如疾风、迅捷如电是他们的特点，而高贵的血统、酷酷的造型、千里不留行的神秘感，又让他们成为无数玩家自拍游戏电影里当仁不让的男女主角。游戏中想讨女孩子欢心，可以有很多种选择，选攻击强大荒火、防御出众的天机甚至干脆是辅助系的冰心，想要展现个性，华丽得无以复加的弈剑、剑走偏锋的毒医和风筝流代表翎羽也都不错，但如果希望无论是在战场上还是MM群中都能万花丛中过，片叶不沾身，那你就只能练一个PK型的魍魉喽。





属性分配

魍魉的武功讲究高速的战斗和一击必杀，出色的爆发力，迅捷的攻击速度，高超的回避技艺，在给敌人巨大的伤害的同时也能保证自己的存活。配合隐遁身法，出色的魍魉战士在最不利的情形下也能全身而退。

《天下贰》里的角色虽然有六大属性，但与魍魉有关系的却只有四项：提升物理攻击力的“力”、增加生命上限和防御的“体”、提升命中和会心一击几率的“敏”以及提升速度和闪避的“疾”。

事实已经证明了力系配点得不偿失，一点力只对应一点物理攻击力，考虑到升一级只有4点潜力点可供自由分配，即使全力攻击提升效果并不明显，而技能伤害是自身伤害×技能威力系数+技能附加伤害，魍魉技能的威力系数大多为50%以下，所以自身的攻击对于技能的输出大小影响极小。高命中和高会心，敏变相提升了攻击力，同时在与法系门派对决时还常常能中断对方技能，不可或缺，但全敏加法也不适宜，命中率最高值为95%，把潜力点的一半分配给敏应该就能达到95%的命中，再多就是浪费了。剩下的潜力点该分配到体或者疾上呢？对比一下，首先与装备的附加量相比，体附加的防御和血量简直少得可怜，而疾附加的回避量却大很多，其次，体防御只对物理攻击有抵抗，而疾回避则对物理和法术攻击都有效，同时，失明技能、派系回避加成和疾闪直接附加回避都能让魍魉的回避提升效果由量变转为质变，综合以上，疾更适合魍魉这个门派，所以传统的魍魉应该按1:1的比例把潜力点加到敏和疾上。

当然，如果你有势力的支持，练的是主修分解卷的“炸弹人”，那全体加点更合适。

技能的运用

硬拼不是魍魉的强项，相比起其它门派，一个出众的PK型魍魉，要求要对门派特技有着更深的理解和炉火纯青的运用能力。失明、隐身、暗器、心法、地行、断魂剑、残影剑，单独用起来似乎不尽人意，但组合运用起来，效果就要翻上好几倍。攻击性技能的运用，想必大家都已经很有经验，这里介绍的是看起来不起眼但实用性却很强的特技。

失明，降对方命中，让本来回避就高的魍魉更加挥洒自如。需要注意的是，不要等盲目状态没了再上失明技能，而是冷却时间一到就使用，这样会保证对方可以一直处于失明的不利状态，0.5秒的调息，对其它技能的连贯释放影响不大，更何况失明本身也有伤害加成。

大家都知道，隐身在切磋中，是保证能实施第一打击的前提，还有个更邪恶的用法：很多人人都喜欢在战前把增益状态全加上，一个有耐心的魍魉可以在隐身中等待他们的增益状态消失后再现身占便宜，抢得先机。

暗器魍魉最实用的技能之一，单独运用时，经常可以打断对方技能，特别是对太虚无限召唤流、和同门的解体大法时，一定要留着暗器在关键时刻打断！此外逃跑时，一个暗器过去就能多争取逃命的时间，某些采集的任务，可以先把看守物品的主动攻击怪物催眠后再采集。暗器的技能组合也相当丰富：暗器后解体让人逃无可



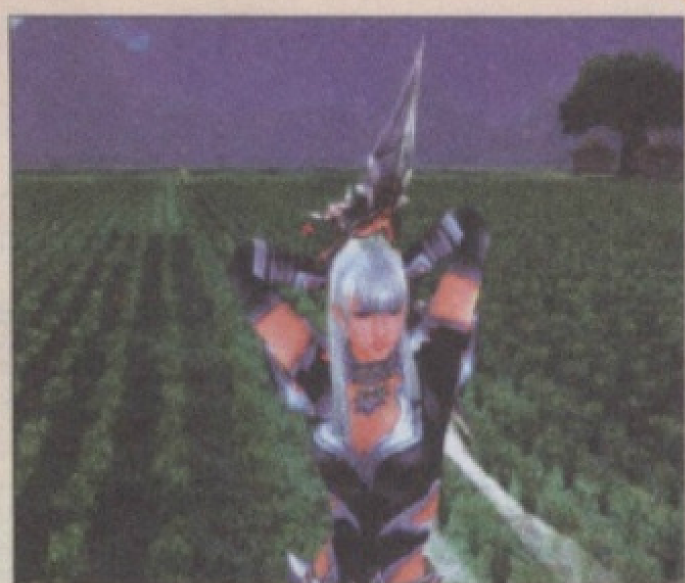
逃，暗器后影遁等待更佳时机，暗器后争取时间加心法，暗器后施放高攻技能……不会暗器技能的魍魉就不是一个合格的魍魉。

地行也是魍魉的招牌技能。单独应用可以在顶不住时用于保命，可以在组队打BOSS时地行清仇恨持续做攻击输出；可以在面对法系职业的吟唱类招式时，地行使对方失去攻击目标，达到打断技能的效果；与天机对决中了流光鸣出现束手状态时，也能使用地行等待束手状态消失，避免成为干挨打的靶子。暗器+化血+地行的逃命组合绝对没有人能追上。

魍魉的PK技巧

看了上面的技能运用窍门，大概不会再有人认为魍魉是弱势门派了，可光知道了这些还远远不够。低防薄血的弱点随时都可能让魍魉的PK中功亏一篑，入了门派，你不是沦为人见人菜的小白菜，就会升华为人见人怕的技术流暗杀者。

魍魉从来都不是一个对砍的职业，因此PK时的“转打”就显得格外重要了。所谓转打就是要在近身PK时绕着对方不停地边转边打，一方面，可以保证自己的攻击输出，一方面还要让对方经常面向错误，需要花时间调整后才可以再次锁定自己。说起来很简单，绕着对方转圈只需要运用方向键A+E或者D+Q组合就好了，但事实上只是一味地这样，往往会出现躲过了一次攻击，却在下一时刻自己撞到对方下一个技能的枪口上的搞笑场面。



只有键盘操作，转圈的半径显然太大了，正确的转打是要用鼠标右键配合的，还是不时的变换方向，直穿过对方的身体，然后快速的转身，这些细节都不是很容易就难掌握的，都是要在实战中吸取经验的。



最后还提一下，在新版本中，转打时闪避的提升已经不明显，但对魍魉来说这还是不得不学的技巧，不光是为了让攻防更有效率，有时候，你甚至只需要转着转着，对方就会头痛得自动放弃……

魍魉玩起来很潇洒，但是没有群攻伤害又不高，练起来可着实不容易，想快速冲级，还需要找一个能配合得起来的队伍，或者一群义气深重的朋友。不过也别担心，只要你有技术，又会做人，找起队伍和朋友来都不难的，这点对任何一个门派都适用。

太古铜门开，天下英雄出

与众多游戏不同，《天下贰》具有完整而严谨的世界观，整个游戏的场景设计、任务设计、玩法设计等，均紧紧围绕世界观来制作，以确保玩家在游戏中拥有更好的代入感。在阅读开发组提供的文绉绉的世界观前，小编先简单、通俗地描述下天下的上古世界。

故事背景

故事发生在上古时期的夏朝，隔离妖魔与人类的太古铜门被人类的X奸打开，妖魔大肆攻击人类，抢占大荒。灾难当头，大荒八大门派子民齐心协力，共同抵御妖魔入侵，还我河山！玩家进入游戏，将选择扮演八大门派中任意门派的弟子，投入到如火如荼的反抗侵略中去。当然了，有人的地方就有江湖，有江湖的地就有恩怨。于是，在反抗侵略的历史使命下，无数恩怨情仇，都将拉开序幕。而主角呢？当然是你！



故事解读

天地初开，宇宙洪荒，世界化为清浊二气，生神，之后才有人。幽都即为浊之气聚集之地，颛顼帝死后的魂魄来此寄居，建立了强大的幽都王朝，整个幽都的上空散发出无尽的怨念。



抵挡幽都混浊之气侵入的便为太古铜门，而幽都军从未放弃过冲击太古铜门入侵大荒的行动，太古铜门异动不断。消息传到皇朝中，太虚掌门宋御风邀请大国师即云麓掌门隐逸云以及弈剑掌门卓君武前去查探并加强封印之力。

正当宋御风策马行至太古铜门前，太古铜门内似有妖魔受到感应。喧嚣回荡之声，不绝于耳。天元地极锁和门上铜栓剧烈颤抖起来。他们三人迅速施法以图镇住异动的铜门，可是宋御风却意外地轻启行地无疆符，太古铜门瞬间开启！可他却霎时失去了踪迹。

之后皇朝派遣重兵在太古铜门同幽都军进行抵抗，并将幽都军打回了太古铜门之外，重新关闭太古铜门，也许是由于封印力量的削弱，铜门出现缝隙，于是双方在铜门内外处于对峙状态。而此时太虚掌门师弟即继任的王朝二国师——玉玑子借探查之际为幽都妖魔打开了方便之门。

他将太古铜门大开，铜门的封印力量彻底丧失。一时间，风起云涌，天地变色，众多妖魔蜂拥而出。及至玉玑子面前，自动避开，玉玑子竟站成湍急河流中的一座孤岛。在扑面迅疾的风中，他缓缓转过身，双瞳放射出幽蓝色的光芒，在他的身后竟为反噬主体的邪影。

大规模的幽都军入侵，屠戮大荒，大荒满目疮痍。各大门派接连失陷，孤胆英豪也无法扭转乾坤，大家被迫转移，离乡背井。

而此时天机为王朝的正规军成为抵抗妖魔的主要力量；荒火教因为保卫大荒圣物祝融之火的职责成为反抗军及各大门派的精神领袖；云麓仍为皇朝的国师享有无上尊贵的地位；魍魉虽不愿与各大门派同心合力，却为了夺回雷泽那片属于自己的土地与大家达成了统一；太虚因为宋御风以及叛徒玉玑子的行为成为了众矢之的；翎羽一边寻找失落的落日神弓一边维护着大荒的正义；弈剑和冰心也渐渐参与到抵御幽都军入侵的战争中来，但是他们更希望找回掌门救治紫荆……P

天下贰
- 制作：网易 ●运营：网易
- 游戏状态：5月4日内测
- 官方网站：http://tx2.163.com

腾讯运营的热门网络游戏《地下城与勇士》已经提前结束了内测，按照截稿前的官方公告，会很快开始二次内测，相信距离公测和正式运营已经不远了吧。作为一名DnF的新人，今天在这里有很多玩游戏的经验想和大家分享，也希望从公测进来的玩家能从中得到帮助。



《地下城与勇士》新手经验之完全总结

个人能力与配合

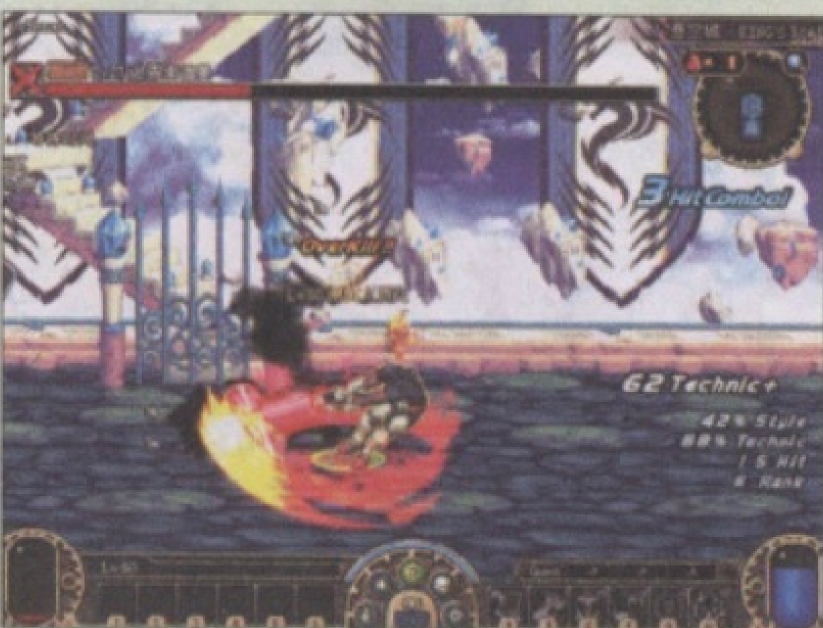
DnF是讲求配合同时也是体现个人能力的游戏。组队的时候如果大家都打一个怪很卡，那么就要自觉分散了打怪。DnF里每个职业都很平衡，没有绝对的强者，更不要说绝对的鸡肋。所以每个人的加点都可以很个性，同时这也是一个对网速要求比较苛刻的游戏，无论在国内国外都是这样的，所以还请抱怨的玩家多多体谅。

关于职业特点

DnF各个职业有各个职业的特点，不是所有的战士就该去扛怪，也不是所有皮厚的职业就该去扛怪。因为DnF是一款特殊的游戏，不要拿大家以前的游戏经验去看待。比如鬼剑里的白手，是一个速度见长的职业，并不是皮厚。

死亡和复活

队友或者自己死亡后，任何人都有权利不复活自己或者队友。如果别人不复活你，只能怪你自己技术差。但是本着打完怪才会有更多经验而且不会虚弱的原则，请尽量让大家能够过关。毕竟你自己也消耗了疲劳。





每天只有一个复活币，大家都很珍惜，所以不要去责怪有却不愿意复活的朋友，可能他认为下一次挂了会更重要，但是到Boss了的话，就复活技术最好的那个吧，毕竟是为了保证大家都过关拿经验。

治疗的限制

奶妈加血是有次数限制的。不要以为队伍里有奶妈就可以肆无忌惮的冲，也不要怪奶妈不给你加血。DnF里的职业设定比较特别的，是不能拿以前的游戏经验来参考的，奶妈—— 圣职者职业里的金身（圣骑士）也是这样。而且奶妈在DnF里并不是弱者的象征，他们其实很强大。

组队的原则

买卖物品的时候请尽量使用礼貌用语。也不要反复刷屏。组队的时候请自觉找和自己等级差距不大的人组。不要自己10级去组20级的人。除非别人刚好要做任务。组到之后应该征求大家的意见刷什么图、什么难度，要照顾有任务在身的，也要少数服从多数。不要一组满人就冲进地图开低等级的图来打。这样只能浪费大家的时间和疲劳。

DnF是款不错的游戏，希望不要让旧的刷屏陋习充斥其中，每个人都有说话的权利，DnF是一个充分尊重每个人的发展个性的游戏，希望大家在聊天做事的时候也能尊重每个玩家。每一点疲劳对每个玩家都跟贵重，不要随意浪费，所以呢，开图前问问大家的意见吧，珍惜别人的疲劳，别人也会珍惜你的。

打怪不要贪多

打怪的时候不要一个劲的猛冲，引过来一堆怪。拉火车的方式在DnF里不是那么好用的。DnF里的怪比较难缠，以前的经验在这里不管用，引很多怪是要吃亏的。

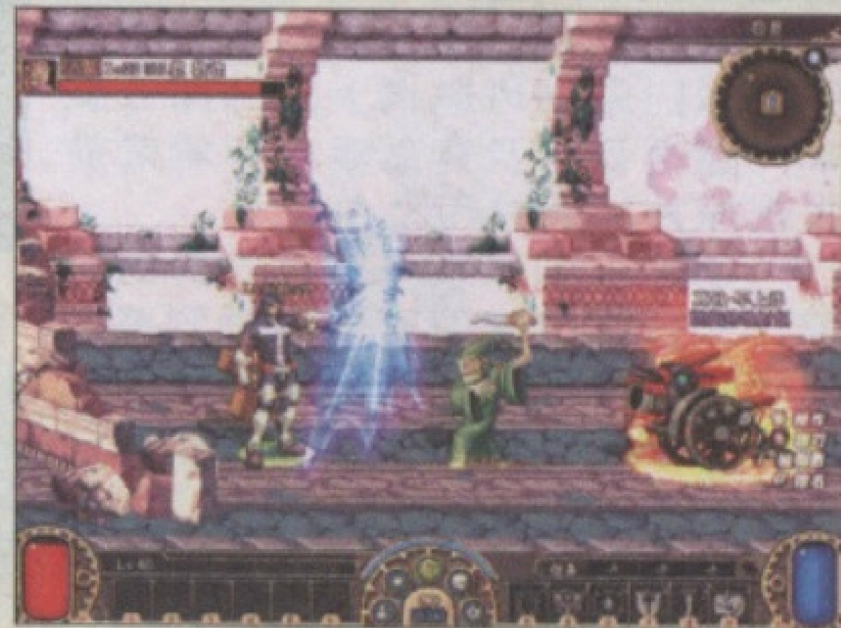
药品的获得

游戏里除了用PK点和钱可以在夏洛克那里买一些基本的恢复药品以外，是没有任何NPC出售药品的。药品只能通过怪物掉落任务获得和从玩家手里购买。这正是DnF的特色，最大限度考验玩家的操作，从而获得乐趣，令玩家逐步成长。

疲劳度的相关设定

疲劳度每天156，进一张新地图就消耗1。当疲劳消耗完之后无法再进地下城打怪，目前疲劳度是每天早上6点恢复满。除此之外，可以购买疲劳恢复剂来恢复疲劳（此物品为现金物品，国服目前未开放，日服不定时开放购买）。





疲劳是DnF的特色之一，跟防沉迷有本质的区别，疲劳没了的玩家可以去PK，而被防沉迷，时间一到就必须下线，疲劳度



是不会修改的，至于出不出疲劳恢复药，这个是官方后期考虑的事，暂时是不会出的。

PK的原则

PK场本来就是PK胜负的。不要在意输赢。各职业不同阶段有不同的打法，没有最强的职业，只有最强的操作。赢不了不要随便贬低对手，输了也不要给自己找借口来怪对手怎样怎样。

PK是DnF非常有特色的地方，正是这样成就了一批极为有个性的职业。输赢不重要，重要的是怎么样才能散发出自己的个性。所以在一定程度上，可以说这个游戏就算国服出来时装是带属性的、装备什么的都花钱砸到最好，固然可能对玩家的实力会造成一定影响，但是技术差劲的话，装备再好也不一定能赢。至尊也能被10级的玩家打败。



虚弱恢复的问题

自己虚弱的时候就自觉不要找人组队。因为你组了也等于是0战斗力，既然不能给队伍带来战斗力。就不要拖队伍后腿。 虚弱恢复了再组队吧，自己虚弱的话，先不说给大家带来的影响，也是在浪费自己的疲劳喔。

腾讯游戏2008年主推的动作网游集大成之作《地下城与勇士》已经结束了第一次内测。自腾讯游戏签约获得游戏在国内的运营权以来，DnF一直是全国广大玩家最瞩目的焦点。那么它到底有何与众不同的亮点呢？还未来到DnF世界的玩家且听我的介绍！

2D横版动作网络游戏

DnF是2D横版动作网络游戏，即时格斗元素与网络游戏相结合，再现了动作格斗游戏的精髓。以往在各种街机、单机中才可能出现的格斗场面和技能招式，如今在《DnF中都得到了完美再现。DnF自面市以来，先后获得2007韩国网吧排行榜第一、2007年韩国游戏总统大奖、2007年韩国优秀游戏奖、2008中国游戏产业年会“最受期待的网络游戏”等奖项。

限连击，动作游戏集大成之作

玩家在DnF中可以通过精妙的操作、灵敏的反应以及对技能组合的理解，打出华丽的连续技并最终战胜对手。



随着人物角色的逐渐强大和玩家对游戏理解的深入，越来越多的技能组合将可以被探索和使用，战斗技巧的提升无穷无尽，每天都会遇到不同的对手，实现战斗技巧的突破。

个性鲜明的多样职业

DnF中有5个各具特色的职业可以供你自由选择，有刚正爽直的鬼剑士，有放荡不羁的枪手，有以抓抱近身格斗见长的格斗家，有能使用元素魔法召唤恶魔的魔法师，还有攻防平衡的圣职者。每个职业都会随着等级的提升而进行转职，从而拥有不能的角色能力，同时，“觉醒”的加入，更加赋予了各个角色与众不同的特色。

自由装扮，无上限的武器强化

DnF拥有炫酷的装扮，每种装扮都会给玩家带来属性的提升和外观的变化，你可以在游戏中自由选择自己喜欢的装扮，还可以合成装扮来提升装扮属性。游戏中还有武器防具强化系统，可以把你喜欢的任何武器防具进行强化升级。与别的游戏不同的是，强化没有封顶，只要你有信心和勇气，加上一点点的运气，你会在DnF中创造无与伦比的神器。

天平系统，公正多变的PvP

你是否还在为别人的等级比你高而叹气？在DnF中，游戏特有的天平系统将会完美解决这个问题。每次进入竞技场，都会有天平进行自动平衡，让你和你的对手站在同一起跑线上，再也不用为对方的等级而发愁，让你完全凭借自己的经验和智慧去战胜对手，赢得荣誉。在DnF的竞技场里，决定胜利的不是对方等级，而是你的智慧。

画面复古，浓郁动漫风格！





DnF继承了动作游戏的特色，领先全球的技术保证了较低的网络延迟，真正实现了招由心发，你不必再担心可怕的延迟会让你黯然落败，不必在担心胜利在望的时候突然卡机。“硬直”“浮空”“屏幕抖动”等动作游戏的特有的元素，配以炫目的技能特效，让你体验爽快的打击感，淋漓尽致的享受动作人生。

DnF具有鲜明的日式卡通风格，特别是在战斗中，各种特技炫目艳丽，具有极佳的动感效果。游戏邀请到日韩的优秀漫画家负责人物设定，传神的角色是游戏的一大亮点。P

地下城与勇士
●制作：北之辰 ●运营：腾讯
●游戏状态：近期公测
●官方网站：http://dnf.qq.com

在《龙影》世界里，谁是真正的天字第一号大商铺呢？细心的玩家可能已经知道了这个问题的答案。在《龙影》这个商业竞争环境激烈的世界里，能有“天字第一号”美誉的商铺那当然非“龙影商城”莫属。



《龙影》天字第一号商铺
——天下良材皆为我所用

《龙影》商城的秘密

在这个汇聚天下良材的头号大商铺里，那些琳琅满目的商品为广大玩家在游戏时提供了巨大的便利，让他们的游戏冒险生活更加轻松快乐！在加入到《龙影》火爆公测之时，让我们先了解一下这个头号大商铺一些鲜为人知的商业秘密吧！

和许多大城市里24小时营业的便利店一样，“龙影商城”也是全天候无休息24小时营业的，全天不间断为广大玩家提供便利服务。玩家在游戏里只需点击小地图旁边的商城按钮，就可以进入商城进行选购，非常方便简单。商城里的商品都是一些玩家在平时通过正常游戏可以获取的，只不过在这里可以更轻松、更便捷地获取罢了。把商城称之为游戏里的便利店毫不为过。



可能有很多玩家在合成装备时，由于在材料准备时的疏忽突然发现少了一份材料怎么办？如果想体验一下自己职业的其他发展路线的玩法，有没有办法解决呢？或者是自己等级提升了，手上却没有合适技能书怎么办？在和其他玩家进行紧张的PK时，有没有可以迅速恢复HP和MP的东西呢？等等类似的问题，在商城里都可以找到答案，特别是在急需某件材料或技能书籍时，商城都能及时帮你解决所有问题。久旱逢甘露，“龙影商城”就像是一场及时雨，每时每刻都会为你排忧解难。

作为《龙影》世界里最大的商铺，它真正实现了公平交易，童叟无欺的诚信买卖。无论你是刚进入游戏的新手玩家还是一方霸主的老玩家，它都将一视同仁的为你提供优质的服务。不过，在商城里购买道具时它只认准“龙影”钻石这一通货哦！而且根据各种道具的价值高低，收取的钻石数量也是不同的，在选购时需特别注意哦。

商城物品分类索引

“龙影商城”物品共分为材料类、消耗类、书籍类和其他类。不管哪一种类的物品，不管其在游戏内的珍贵程度，玩家只需通过活动免费获取到龙影钻石，就可以彻彻底底的奢侈一回，一身极品装备、各类高效补品、顶级材料、游戏金币等等。

材料类——主要有各种材料，目前有4类：矿石、木材、皮革、布料。每类材料共有5级。材料是制作武器防具的主要原料，根据武器防具的等级不同，可以制作出不同等级的武器装备。是费时费力的剥皮伐木，还是什么都不做尽享现成的，如何选择就看大家咯。

消耗类——主要有各种药水，目前有3类：补给血量的血瓶药水、补给魔法的魔瓶药水、既补给血量又补给魔法的双加药水。药水的主要作用是弥补食物补给速度较慢，在紧急情况下，难以在瞬间补给而造成的失误损失。对于拥有顶级装备的玩家来说，如何防止偷袭时失血过多被爆装备，随身携带几瓶大剂量补给的药水，可谓防身必备道具。对于血少的新人们来说，也是你们外出打猎时必备的救命药剂！

书籍类——主要有各职业的二转、三转技能书，当前只开放转二转、三转各分支的第一本，所有新人步入高阶技能的引路石、敲门砖，在这里都应有尽有！如果你想把该技能升级以发挥它最大的功效，这还必须去野外狩猎或在拍卖所中寻觅哦。



其他类——主要有游戏金币、赎罪石、高级掠夺香等。游戏金币在游戏中的作用不言而喻，几乎各种地方都要使用它，所以打钱现在成了一项很热门的活动。不想打怪做任务来赚钱，就来商城走一圈吧。绝对是网游懒人的福音，更解决了一些玩家急需用钱的燃眉之急！

在《龙影》你争我夺的世界里，又怎能少了PK！PK消红名也成为了众多玩家最为关心的，用赎罪石，能减少由于恶意杀死玩家而产生的罪孽。如果你是一个杀人如麻的魔王，又怎能少得了它呢！

喜欢PK的玩家都知道“杀人香”，可在你爆别人装备的同时，头顶醒目的“骷髅”状态，也无疑让你成为了众矢之的。为了一次的快感，却要遭受10分钟被人PK的痛苦，不划算！那就使用高级掠夺香吧！仅仅2分钟的效果，足够你爆个人的顶级装备，却也能让你迅速回归正常状态，安全不少。P

龙 影
●制作：SmartCell ●运营：智艺科技
●官方网站：http://www.52sol.com

当火龙谷、血色之塔的秘密不再是秘密时，当那些曾经认为狰狞凶猛的怪物被踩在脚下后，在热血与战争中成长起来的反抗军将士们，又将目光锁定在了布拉齐恩东边那块沉默而死寂的土地上。

征战·失落之城

——《奇迹世界》周岁版一览



失落之城的背景

失落之城曾是一片富饶美丽的地域。高耸的城池和英明的城主让这片土地远离了战乱和硝烟；肥沃的土地和充足的水源让这里的人民从来不知道什么是饥饿；然而如今，这里却变成了没有人烟的死寂之城。为了让这片曾经富饶过的土地再度充满生机，为了粉碎不灭帝王吞噬这片土地的野心，反抗军将士再度出发。用全新的武器和防具，在《奇迹世界》上线周年到来之际，用“征战·失落之城”的战争抒写出《奇迹世界》崭新的篇章。

崭新的地图：失落之城

这里曾经是一片美丽富饶的土地，却在黑暗邪神的迷惑之下渐渐走向衰败与荒芜。来自周遭的侵略战争，却让这片土地堕入了更深沉的灾难。死神的狂欢场所，是所有人对失落之城如今的称呼。为了探索黑暗邪神的秘密，为了让这片土地重回昔日的辉煌，为了粉碎不灭帝王吞噬这片土地的野心，为了反抗军未来的抗争之路更加平坦，我们将高歌猛进，征战失落之城。

全新的野外地图，全新关卡副本，全新的地域征服（AC），将引领你进入一个前所未有的神秘之所。在前人留下的精美城池中，挑战站在目前所有怪物力量顶端的强大对手，让你的心灵接受一次空前的震颤与洗礼。

崭新的装备

为了对抗失落之城强悍的死灵类怪物，在继黄金、远古、幸运等各具特色的装备之后，传统的八阶防具和十阶武器也出现在了反抗军的视野当中。那醒亮结实的防具和闪烁着逼人寒光的武器，你是否又感到热血在涌动？是否希望手中的利器能饮下敌人的鲜血？剽悍的狂战士、英挺的龙骑士、飒爽的圣射手、俏丽的魔法师，在继幸运装备为整个布拉齐恩大陆带来时尚的风潮之后，八阶防具和十阶武器，也必然赚足您的眼球。

奇迹世界
- 制作：Wemade
- 运营：第九城市
- 游戏状态：商业化运营
- 官方网站：http://sun.the9.com

崭新的怪物

在面对卡尔伯斯连连战败的耻辱之后，不灭帝王一方面派人与失落之城的原有死灵怪物接洽，阻止反抗军向帝国腹地前进的脚步；同时也向火龙谷增派了首领级的怪物以作防守。这些怪物中，有我们熟悉的龙族叛徒，也有我们从未见过的、长相丑陋的死灵怪物、噬血的巨鸟等怪物。在即将涉足的陌生地域里，我们将面对的是来自死灵界那些狰狞丑陋的怪物，比起以前我们遭遇的那些野兽，这些没有思想，只知屠杀的死灵怪物更为危险。失落之城，将是一座只有勇者才能前往的危险城池。而在我们所熟悉的火龙谷，除了已经熟悉的怪物之外，我们还要对这些临时调派而来的精英级老大格外小心。因为，一个疏忽，或许就是灭顶之灾。

周年盛典广场：特林格

当白雪纷飞的寒冬被渐渐春日的艳阳所取代之后，特林格这座常年被夜色笼罩的小镇，也将在灿烂的阳光中迎来姹紫嫣红的明媚春光。而那些我们熟悉的建筑，也将为庆祝奇迹世界周岁华诞到来迎来一次大规模的整修。4月是中文《奇迹世界》的生日，春之小镇特林格，将在这个四月焕发出别样的风景，为《奇迹世界》的周岁奉上华丽的盛宴。

丰富的活动

不仅如此，第九城市还为广大玩家准备了丰富多彩的活动，回馈大家这一年来的支持与鼓励。

1.为了庆祝奇迹世界周岁，反抗军将士们将从怪物的身上缴获各类带着祝福的字符作为礼物。凭借这些字符，反抗军将士们可以从周年特使处领取各类精美珍贵的礼物。



2.我们所熟悉的双倍经验活动也将再度登场，想要自己快速达到力量的巅峰么？想体验更高层次的快感么？抓紧双倍经验时间，快速实现你的梦想。P

认准全高清 BenQ带你体验奥运激情

目前，奥运圣火正在神州大地传递，国人的奥运激情也空前高涨。通过高清产品来体验高清奥运，也成为人们的一致之选。中国电子视像行业协会的专题研究指出：约45%的受访者为了更好地观看奥运会将选择购买高清产品。事实上，诸如BenQ高清显示器、海尔平板电视等高清产品的热销，便很好地印证了这一点。

BenQ



虽然目前号称高清的产品很多，人们对高清的概念也耳熟能详，但很多人对高清的认识却流于表面。高清有多种级别，其中只有全高清采用的是目前国际上最高规格的高清信号格式，即所谓的FULL HD 。只有认准全高清，才能完美体验高清奥运。

认识全高清

据业内专家介绍，业界一般按照扫描线的多少来界定屏幕画面的清晰度。按照电视扫描线的不同规格，高清信号可分为：1080p、1080i、720p，它们提供的画面清晰度和收视效果相差悬殊。

720p属于HD的“入门”高清，显示效果较好，可以满足常规观看。而我们常说的最佳1080格式，还细分为1080i和1080p，那它们之间的差异又在哪？

1080i是隔行扫描，是利用交错扫描方式显示，先扫过单数的水平线，接着再扫双数水平线。所谓隔行扫描，就是每秒显示30帧，每帧要两场来显示（奇数场和偶数场）。最后的运动图像由交错的两场构成：第一场包含所有的奇数场（1到525之间），第二场包含所有的偶数场（2到524之间），两场组合在一起，才成为一帧（即一个完整的画面）。也就是说，标准的1/60秒内只有一半的画面被显示出来。所以画面不可避免会有以下缺点：明显的行结构（垂直分辨率低），细节分辨困难；快速交替变化产生大面积闪烁；运动图像有锯齿。不过，1080i的好处是，所需要的数据流量只有1080p的一半。

而1080p属于逐行扫描。就是在原来隔行扫描一场的时间里，把一帧扫描出去，直接单次完成单数双数的水平线、完成每秒60FPS的高速更新率。这样，肉眼就会忽略图像的跳动和闪烁，避免了1080i的缺点，1080p画质表现更为完美，不愧获得Full HD全高清的美誉。不过，1080p所需的数据传输量是1080i的整整两倍，它对硬件要求的门槛更高，目前，真正能达到1080p水准的硬件并非人们想象中多。

追求品质的精益求精

同样是全高清，落实到具体的品牌产品上，显示效果也会有区别。逐行扫描要实现优良效果显示，单纯的两场相加是不够的，还需要应用一系列相关技术来优化视频。因此，要判断一个品牌产品的全高清效果，不仅需要考察它是否应用了较领先的优化技术，而且要考虑全高清产品的综合实力，比如技术创新、产品线等等。

纵观高清显示器市场，目前，拥有最强大高清产品线，及一系列领先的高清优化技术的品牌，当属于BenQ明基。明基高清LCD家族，包括G2400W、V2400W、FP241VW、FP241W、FP241WZ等多款产品。

它们拥有1920×1200最高分辨率，兼容1080p HD格式。其独有的Senseye+game、Senseye+photo显彩科技2代加上多种应用模式的选择，带来更完美的视觉体验。另外，HDMI高画质数字影音端子的全面应用，能完美演绎高清，并支持周边高清产品。完整的高清产品线，给用户更多自由的选择。比如，应用 Perfect Motion插黑技术彻底消除拖影的FP241VW，是专业游戏玩家的最爱。即将上市的T261W，黑白响应时间为5ms，动态对比度高达2500:1，将演绎更细腻的高清视界。而G2400W堪称高清普及的经典之作。

专家认为，2008奥运会，奥运史上首次全部采用高清信号进行转播，其意义不仅仅是带动高清产品的热销；更重要的是，它将很好地解决困扰已久的高清片源短缺问题。此刻，高清普及的号角已经吹响。



向高清大屏进军 BenQ 26英寸全高清LCD上市

据悉，2008年北京奥运会将采用高清信号进行转播，目前各地广电系统纷纷开始了高清信号的部署行动。它意味着，不必亲临现场，也可以获得接近现场的体验。为让大家体验高清的震撼，日前，BenQ推出一款新品LCD T261W，以全高清和大屏的强大组合，让人们获得“不在现场、胜似现场”的乐趣。

全高清 点燃全民奥运激情

BenQ T261W支持目前国际上最高规格的Full HD-1080p全高清信号格式。1080p属于逐行扫描，相对于1080i隔行扫描，其动态画面表现更细腻清晰。用户不用再为画面的细节难以分辨、画面大面积闪烁、以及运动图像有锯齿的现象而烦躁。同时，相对于720p的入门高清，全高清提供的画面清晰度和视觉效果处于更高级别。无论是观看奥运会的高清转播，还是各种高清大片，全高清无疑是更佳的选择。

拥抱高清，LCD的接口是关键。BenQ T261W支持D-Sub/DVI/HDMI模拟/数字/高清三种讯号输入，这意味着，它可广泛支持多种数字设备，避免了因多设备连接而造成的接口不足问题。其中，HDMI高画质数字影音端子，搭配一条HDMI线，可提供高达5Gbps的数据传输带宽，以传送高清影音信号，无需再进行数/模或模/数的复杂转换。

大屏幕 小居室的大选择

如今，相对手中的薪水，房价的增长速度之快令人咂舌。对于大部分年轻人而言，拥有大房子好比天方夜谭。选择小居室住房渐成为实际之选。小居室的空间可利用面积相对小，因此对家具、电器的利用率要求就相对高了。在电视的作用越来越淡化（特别对于年轻人而言）的今天，最好的选择就是采用大屏液晶显示器组建家庭HTPC平台，以满足家庭电脑及电视的功能需要。对于需要承担电视功能的HTPC平台而言，大屏幕便成为了首选。

BenQ T261W 26寸超大屏幕设计，配合其卓越的画质表现，让小天地也能拥有大视野。用户可选择标准、风景、电影、游戏、夜晚等不同模式，也可根据需要来开关DCR动态对比功能，从而让图像色彩更鲜艳、逼真；让亮部和暗部细节的表现更真实。

BenQ T261W黑白响应时间为5ms，有效避免了游戏、竞技场面的拖影现象。高达2500:1的动态对比度，450cd/ａ的亮度，加上16.7百万真色彩的面板，让其色彩表现更为生动。高达50 000小时的超长灯管寿命，打造出优异的产品稳定性与可靠性，有效的保障了用户投资。

T261W不仅带来震撼的视觉体验，其本身时尚个性的外观，也成为现代家居环境中的一大亮点。它极具现代感的高亮钢琴烤漆设计，尽显艺术液晶的魅力。加上内置 3W 多媒体音箱，不仅音质非凡，更有效节省桌面空间。有了VESA标准壁挂功能的强大支持，T261W将成为居室中又一道亮丽的风景。

奥运的脚步越来越近，如何让自己不去现场，在我们的小居室中即能捕捉到赛场的精彩瞬间？就让BenQ T261W来帮我们轻松实现观看高清奥运的梦想吧！



多一种选择，多一种服务，还有更多优惠。欢迎光顾BenQ网上商城http://shop.BenQ.com.cn。

关于明基电通

明基电通成立于1984年，于2001年推出自创品牌BenQ，并于2007年9月1日与代工制造业务正式分割。BenQ以“享受快乐科技”为品牌定位，以“数字时尚网络产品”为核心发展概念，产品与技术涵盖数字媒体、计算机系统及周边、网络通信等数字汇流之3C领域，包括数字投影机、液晶显示器、数码相机、Joybook笔记本电脑、液晶电视、移动通信产品、电脑周边产品等多元化产品线。明基电通2007年全球营收为18.3亿美元。（注：含2007/9/1与代工制造业务分割前BenQ品牌营收）

关于明基友达集团

明基友达集团旗下共有十二家独立公司，包括明基电通、友达光电（全球前三大液晶显示屏幕设计产销公司）、佳世达科技、达方电子、达信科技、达兴材料、威力盟电子、瑞鼎科技、达虹科技、明基逐鹿、达运精密与明基医院。集团公司掌握关键零组件，以水平整合、垂直分工方式互享资源、相互协调。2007年，明基友达集团总营业额达230亿美元。

世界的极限，极限的华硕

世界最高网吧

2008年5月8日9时许，奥运圣火成功登顶珠峰。承担这一火炬传递任务的中国登山队，于地表最高点上对奥林匹克精神做出了令全世界惊叹的诠释。而与此同时，在珠峰大本营海拔5200米的“华硕中国登山队IT服务区”中，中国登山队的战略合作伙伴华硕电脑，也圆满完成了40余天的技术保障任务，写下了一段圆满的收尾。

珠峰上最受欢迎的区域

5200米，对于并非专业登山人员的华硕搭建工程师，是一种对人生新高度的挑战，更是一种对生命的考验，他们克服了高原反应给身体带来的种种不适，在最艰苦的作业环境、最短的工程时间和最高水准的工程质量要求下，以过硬的产品和技术与中国移动的工作人员密切配合，不仅克服了一个个技术难题，更是经历了个人意志的重重磨练，于4月初顺利完成服务区的建设工作，并为珠峰上的工作人员提供不分品牌的电脑义诊。

IT服务区落成之初，便成了登山队员、相关工作人员、媒体记者等最喜欢驻留的地方，白天他们在这里通过互联网与同事、朋友及家人交流，晚上则与华硕工程师一起看电影放松。在每天的接触中，来往于珠峰大本营的人们不仅对这所世界最高的“网吧”青睐有加，还和几名工程师结下了深厚的友谊。

2008年5月8日，奥运圣火成功登顶珠峰，华硕工程师们在珠峰大本营总指挥中心，与西藏自治区、国家体育总局的领导、众多媒体记者，一起聆听了中国登山协会主席李致新的全程指挥，共同见证了奥运圣火成功登顶历史时刻的到来。在珠峰圣火传递前的日子里，相信很多在珠峰大本营停留过的人都对这座“世界最高网吧”有着美好的回忆。服务区的大帐篷里，每天都门庭若市，包括登山队员、气象、研发、媒体等各单位工作人员把这里当作了必需工作场所。枯燥的夜间，还可以在这里享用丰富的影音、游戏，在5200米的高度上集体看电影，或许将成为很多人最难忘的经历之一。

当护送奥运圣火的登山队英雄们下撤至珠峰大本营时，仍然不忘回到华硕IT服务区中，第一时间将自己的伟大经历通过互联网与他人分享，并将签名留在了陪伴自己40多天的华硕笔记本、易PC、台式机外壳上。有的登山队员还与自己的电脑老师——华硕工程师们合影留念。贴心的工程师们也用自己的方式来回报朋友：登山队员从珠峰上带回来的珍贵照片及影像资料，被转刻在一张张DVD上，送给大家永久保存。

世界之最背后的艰辛

“第一夜，一夜未眠，头痛欲裂。”这是华硕中国登山队IT服务区工作工程师肖昕初入珠峰大本营的痛苦并快乐的记忆。而这对于肖昕和他的另外两位工程师同事、同伴加战友而言，仅仅是长达数十天历练的开始。

“3月29日上午6点20分，我们一行3人从新投入使用的首都机场3号航站楼出发。下午3点15分，安全抵达拉萨贡嘎机场。伴随着激动、兴奋以及眩晕（高原反应），走进了珠峰大本营，走进了我们要在此工作的地方。”初到珠峰大本营，尽管已经出现了明显的高原反映，但是肖昕他们仍旧带着一丝兴奋，投入了紧张的工作之中。“此次服务区的建设是由中国移动和华硕电脑共同兴建，也是有史以来海拔最高的IT服务区，硬件设备必须克服高寒、低压等种种不利因素。还要经历在高海拔地区连续高强度工作所带来身体上的严重不适。‘上了山的都是兄弟’这是在山上的至理名言，只有相互帮助才能在这里活下去。面对初次见面的移动的弟兄们，所有人都明白，这些人就是以后我们要共同战斗的朋友。忙忙碌碌的一天中让我们暂时忘记了高原反应带给我们的痛苦，直到深夜12点多，我们才匆匆结束手头的工作，开始走入珠峰的第一夜。”

早在数月前，华硕开始为该IT服务区的搭建进行技术工程师选拔时，肖昕他们就十分明白，这不是单纯的技术比武。5200米的海拔，对每一位工程师而言，都是生存与技术的双重考验。要在高海拔、严重缺氧的考验下，完成“世界最高网吧”的搭建、调试，并做到24小

华硕与中国登山队的不解之缘

面对珠峰对人类设下的重重考验，没有足够相互信任的伙伴很难会在这种特殊时刻联手攻关。而中国登山队之所以选择与华硕联手，其实还有一段共同的荣光岁月做见证。

2003年，华硕笔记本随中国登山家一起登上南极最高峰文森峰，昂然迎接恶劣环境的挑战。在零下30度—60度的气温下，华硕笔记本战胜绝对严峻的考验，为大家记录了珍贵的图文资料。2005年的“7+2”极限挑战中，王勇峰再次率队与华硕携手出征，写下了中国“7+2”极限探险史的零突破。在极地环境的愉快相处中，华硕“坚若磐石”的品质，进而为今后的合作打下了良好基础。

2007年4月，华硕与中国登山队结为战略合作伙伴，为其在2007-2008年间的所有重大活动提供重要产品和技术支持。品质卓越、技术领先的华硕笔记本、掌上电脑及无线网络产品等被中国登山队选定为在高海拔登山活动中的指定用机。

2007年5月24日，华硕U5笔记本电脑随王勇峰队长登顶珠峰8844.43米，成为全球首台登顶珠峰的笔记本电脑。



2008年4月6日，华硕中国登山队珠峰IT服务区落成

随即，中国登山队为完成2008年护送圣火登顶珠峰进行的实地演练，与此同时对华硕的电脑器材测试工作，也在紧张有序地同步开展。为期一个月的实际应用与测试表明，无论是在冰塔林冰川的测量过程中，还是在数千米的高压环境下，队员携带的所有机器依然能够稳定运行，毅力惊人。不久后的2007年5月24日凌晨，华硕U5笔记本电脑还跟随中国登山队队长王勇峰，创下了笔记本电脑全球首登珠峰峰顶的记录。

每年3～5月份，珠峰大本营昼夜温差近30度，相对湿度超过60%，气压533百帕斯卡，且常常伴有6～7级大风。如此恶劣的自然环境，再加上当地的供电是120V-220V宽幅交变，使得一般的电子设备上山后根本无法开机。不过，华硕严格执行的撞击测试、坠落测试、振动测试、转轴测试、温度与湿度测试等系列产品测试，早就赋予了旗下产品与众不同的坚强定力。华硕笔记本从诞生之初，足迹就曾经遍布外太空、两大极点和世界之巅，在各种各样的艰苦恶劣环境下证明了自己的品质。

在华硕中国登山队IT服务区内，华硕以其服务器、网络等产品构建了基础运行环境，并根据登山队员及工作人员各自不同的使用特点和功能需求，提供了包括易PC，台式机及华硕U2、U3、U6、F6、F9、Z37、VX2等不同型号的笔记本电脑以及易PC、板卡、服务器、网络产品、液晶显示器、散热器、光存储设备等，这些产品在使用过程中，均承受住了最严苛环境的挑战，功能运行完全正常。


2007年5月24日，华硕U5笔记本电脑随王勇峰队长登顶珠峰8844.43米
成为全球首台登顶珠峰的笔记本电脑

时待命服务，难度可想而知。肖昕在他的日记里这样写道："高原缺氧带来的痛苦把我们从对第三女神的敬仰中拉回到现实。面对时不时从服务区门口张望的人们，工作仍要抓紧进行。调整布局、铺设网线，调试笔记本……，每一次蹲下又站起对我们来说都是一次痛苦的过程。大口的喘着粗气，一阵又一阵的眩晕像潮水般袭来。看着同样脸色发黑，嘴唇发紫的金鑫和春春（注：另外两位在珠峰大本营服务的华硕IT工程师），互相拉起对方继续我们的使命。"

33年后的珠峰行——一位老登山队员的光荣与梦想

3月25日，传递"更高、更快、更强"精神的北京奥运会火种将在万众期待下正式从雅典启程，计划于5月登上世界最高峰——珠穆朗玛峰。中国登山队肩负了这一光荣的国家任务，已于去年成功完成了珠峰线路的登顶测试工作。华硕作为中国登山队的战略合作伙伴，希望在这一历史性时刻，与华硕珠峰志愿者们一起为圣火登顶珠峰开展志愿服务，共同感受奥运精神。

在参与本次活动的"2008华硕珠峰志愿者行动"小组中，一位曾经在上世纪70年代参与中国第二次攀登珠峰行动，并承担冲击顶峰任务的老登山队员格外引人注目——他就是夏泊渝。

或许大家都记得登顶珠峰在那个年代给国人带来的荣耀感和自豪感，中国登山队的队员在人们的心目中已经成为一个符号化的形象，代表着坚韧不拔、勇敢无畏的精神。我们总是一次次看到他们将国旗插在世界的顶峰，看到他们欢呼雀跃乃至激动流泪的样子，但发生在登山队员身上的故事，却鲜为人知。

在自己的博客中，夏泊渝这样自我介绍："1975年，我曾入选中国登山队，参加了中国第二次攀登珠峰的活动，并接受了冲击顶峰的任务。但是，当我们的小组在到达8600米高度时，因遭遇到强劲的高空风而受阻，未能登顶。在艰苦的下撤过程中，我将自己的睡袋让给了一位藏族队员，因而冻掉了双脚。"

从这一次之后，夏泊渝再也没能去往珠峰，壮志未酬的他将中国登山队坚韧不拔、勇敢无畏的精神转化为与命运抗争的力量，即使后来身患癌症也没有轻言放弃，"珠峰给了我深深的遗憾。我恨珠峰，因为它差一点就让我丧命，又夺去了我的双脚。但我又爱珠峰，因为它的雄伟壮观，因为接近它所具有的极大的冒险性、挑战性和刺激性。尽管失去了双脚，但我始终怀有梦想：有朝一日，我定要重返珠峰。为此，我制定了重返珠峰的锻炼计划。33年来，我一直在努力地奋斗，即便是得了癌症也没有放弃。现在，我终于快要接近梦想了！"

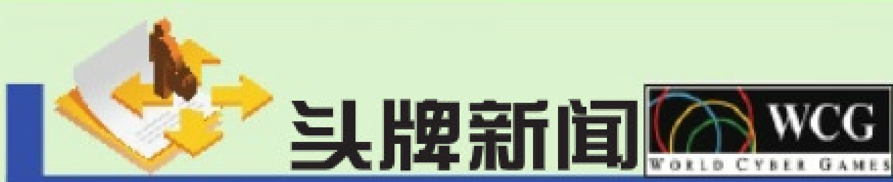
"现在，华硕要帮助我实现这个梦想，我深为感谢。参加"2008华硕珠峰志愿者行动"，使我有了一个检验自己多年来锻炼结果的机会，并试用北京假肢研究中心为我特制的攀登用假肢的功能。不仅如此，我还能在珠峰大本营为奥运火炬在珠峰的传递助威加油，这怎能不让我欢欣和兴奋！"能够重返珠峰，无疑令夏泊渝激动万分，"晚上，我吃了两片安眠药，想好好睡一觉，为明天的珠峰之旅作准备。可我怎么也睡不着，满脑子都是珠峰，百感交集。对于久别了33年的珠峰，我的感觉是痛苦，是遗憾，是失落，是刺激，是想望，是企慕？这些错综复杂的念头，以及当年在珠峰上的遭遇和情景，一幕幕地在我脑海里不断地重复出现。"

到达珠峰之前，夏泊渝不断回想起过去的情景，虽然这次他并不是作为攀登者前来，但他认为这是一次绝好的锻炼机会，要通过此次珠峰之行将过去的遗憾和失落转变成希望和信心。"到达珠峰大本营后，我顾不上参加华硕电脑在世界最高海拔设立的IT网站的开站仪式，急忙换上由北京假肢研究中心为我特制的登山假肢，拿起雪杖，迫不及待地登上了一个小山头。尽管这个山头不高，但都是由碎石组成，走一步往下滑半步，攀登非常困难。后来，我干脆扔掉雪杖徒手爬，这才爬了上去。上去之后，整个珠峰大本营尽收眼底。尽管呼吸急促，但我感到心情舒畅，特别开心。"


笔记本在珠峰做测试

"回想75年，我刚到大本营时，也去登过一个由碎石组成的小山头，当然那个山头比我今天登的要高。但当时的感觉和今天的差不多，没有心跳急促、头疼、浑身疲惫、腿部无力发抖等情况，只是呼吸有所加快，而并不觉得呼吸困难。这极大地增强了我再登珠峰的信心。"事后夏泊渝谈起这次攀登小山的经历，"我坐下来，一边休息，一边调整假肢，将用于上山的角度改为下山的角度。几分钟后，我的呼吸就调整的平稳多了，于是开始下山。下山的途中，我突然滑倒了，屁股摔到一块岩石上。后来，我的屁股疼了好几天，坐车时老得移动位置，以减轻痛感。我们办公室的主任张志坚博士，全程陪同我进行了这次攀登。他不时地提醒我攀爬的路线和注意安全，并对这双特制的假肢提出了需要改进的地方。对此我表示衷心的感谢！"

"我非常幸运地得到特许，站在在以珠峰为背景的国旗和奥运五环旗下，手举奥运火炬，拍下珍贵的照片。这是我终身的骄傲。我衷心地祝愿北京奥运圣火在珠峰的传递胜利成功！"能与奥运火炬在珠峰上合影，将成为夏泊渝难忘的记忆。P



WCG 2008上海赛区比赛圆满落幕

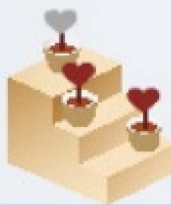
■本刊记者 冰河

2008年5月11日晚，WCG 2008“三星电子杯”世界电子竞技大赛上海分赛区首站成功落下帷幕，最终《魔兽争霸III》的选手WE.Ted顶住压力击败了强大的对手hovermoon，为本次比赛划下了一个圆满的句号。至此，由5月9日开始的上海赛区选拔赛全部结束，上海赛区出线名额也最终全部产生。上海赛区六大项目的16位出线选手将会晋级在7月底进行的WCG 2008中国总决赛，届时将会在更高、更宽广的舞台上迎战各路远道而来的国内好手，挑战自我，超越游戏。此次WCG 2008上海赛区预选赛于上海市风云网吧举办，WCG中国赛区主办方NeoTV在比赛现场设立直播中心进行全程现场直播。此次WCG赛事在传统的《魔兽争霸III》《星际争霸》《反恐精英》、FIFA足球四大项目基础上，添加了DotA全明星比赛项目，更特别设立了WCG Girl魔兽女子赛。其目的在于吸引更多玩家参加比赛，在WCG的舞台上展现自己的实力，比赛现场气氛也无疑比往年更加火爆。P



WCG上海赛区比赛现场

WCG Girl魔兽女子赛			
吴婧	牛燕彬		
星际争霸			
章春雷（fengzi）	陈昊（eva）	刘波豪（zergling）	刘寅（lovett）
FIFA足球			
刘啸	龚振		
反恐精英			
NR战队	LKJ战队	Reang.T	
DotA 全明星			
CT	cant		
魔兽争霸III			
曾卓（Ted）	王勇（hovermoon）	苏友超（syc）	



晶合热点

“冠霸电玩挑战大会”2008泛亚决赛结束

2008年5月8日在中国武汉赛区，作为全球唯一的职业电玩联赛，冠霸电玩挑战大会（CGS）宣布武汉龙队和悉尼Underground队携手晋级全球总决赛。至此，CGS 2008泛亚决赛画下了完美的句点。此次泛亚决赛为期4天，设在“武汉光谷电子竞技馆”内举行。这两支获胜队在80 000多名电竞迷前进行了精彩的表演。6月20日，他们将在洛杉矶与来自全球的其他战队在CGS 2008全球总决赛中一决高下，角逐总额高达100万美元的奖金。武汉龙队是在半决赛中以6分优势战胜韩国队跻身前2强的，这支明星队伍将在全球总决赛中参加《生死格斗》《极限竞速2》《反恐精英——起源》等几个比赛项目。



武汉龙队将前往洛杉矶参加全球总决赛

百度联手梦工厂《侠义道》



继进军C2C、IM领域后，百度又将目光投向网络游戏领域，成都梦工场成为首家与百度合作的游戏开发运营商。百度为这次空降网游市场投入了大量的精力，4月18日百度游戏平台正式上线。梦工厂自主研发的武侠理念忠实度极高的大型MMORPG网络游戏《侠义道》，是百度选择合作运营的首款大型MMORPG类网游。5月，《侠义道》正式登陆百度游戏平台开服运营。

E3 2008公开展位

E3主办方美国电子娱乐软件协会今天正式公布了2008年E3媒体节及业界峰会的展位平面图和参展厂商的详细名单列表。继去年备受争议的圣莫尼卡停机坪会场之后，今年的E3再次回到其诞生地洛杉矶会展中心，只是规模已大不如前。往年的E3通常都要占据洛杉矶会展中心的南馆、西馆等5个展厅，但今年的E3 2008只要一个Concourse广场就可容纳，



虽然也会有个别会议在其他展馆举办，但主会场规模已经缩小到空前程度。原先一线大厂那些庞大的展台，今年也都变成了20m×20m的小展区，甚至不如以前卖场里的一个摊位大。或许许多人依然还怀念往年E3上那震耳欲聋的音乐、一望无际的游戏试玩和穿着一年比一年性感的展台Show Girl，但对于举办初衷和定位彻底由展览变为商业交流的现在E3来说，这些东西早已没有了意义。值得注意的是，索尼、微软、任天堂三大主机的开发商在这次E3展中做了邻居。

盖茨赠总统特别版Xbox 360



当5月6日比尔·盖茨在会见韩国总统李明博时，向对方赠送了一份非常特别的礼物：一台由韩国传统工艺珍珠母装饰的Xbox 360主机。而现在，这台特别版Xbox 360主机的由来终于被打开——它是由韩国Gookbo公司老板Kim Young-jun（金荣俊）手工打造的。他将最终作品命名为“和平”（Peace），据Kim称：采用此特别装饰版的Xbox 360共100台，全部将以微软特别VIP礼品的形式由比尔·盖茨赠送给各界要人。

AMD制定游戏PC标准？

据国外媒体报道，AMD将制定游戏PC标准，并给符合标准的游戏PC贴上“AMD Game”标签。AMD的目标是让游戏玩家像选购Xbox 360游戏机那样选购PC。AMD的标准将面向主流PC玩家，而不是高端玩家的需求。最初，这些标准将只涉及台式机，此后AMD将制定笔记本电脑标准。包括宏碁、Alienware、iBuypower、VelocityMicro在内的十余家经销商将推出贴有“AMD Game”的标签，微软和罗技也表示将支持“AMD Game”计划。AMD推出游戏PC战略并非偶然，因为目前全球已有约2.63亿名游戏玩家，全球PC游戏营业收入将于2008年达到96亿美元。更为重要的是，收购图形芯片厂商ATI之后，AMD成为唯一一家同时提供x86处理器和高端图形处理单位的芯片厂商。要想充分利用这一优势，AMD需要在游戏PC市场有更加出色的表现。FalconNorthwest和Voodoo等经销商的大多数游戏PC都采用英特尔处理器和NVIDIA图形处理器。AMD产品营销经理布伦特·巴里表示：“目前公司面临的严峻现实是使用英特尔整合图形芯片的PC大量泛滥，这些PC不能让用户以应有的方式玩游戏。在为消费者提供更加平衡的解决方案方面，我们过去做得并不太好。消费者无法通过集成显卡获得最好的游戏体验。”按照“AMD Game”的标准，标准用户体验AMD Game的目标是在1280×1024的高清分辨率下，实现每秒30帧的画面；高级用户体验（AMD Game Ultra）目标是在1600×1200的超高清分辨率下，实现每秒30帧的画面。



晶合新作

手机网游《神话》首部资料片于5月22日启动内测



《神话之鬼怪三国》是由深圳数字鱼通信信息技术有限公司开发的首款以三国题材为背景的手机网游据该公司披露的数据，游戏每分钟在线人数峰值已达到2000多人。这款手机网游于2008年5月21日至6月19日举办首部资料片《神话之宠物情缘》内测活动，在此期间官方举办的任何活动都会为玩家送出神秘大奖。

《模拟人生2——宜家家居》6月上市

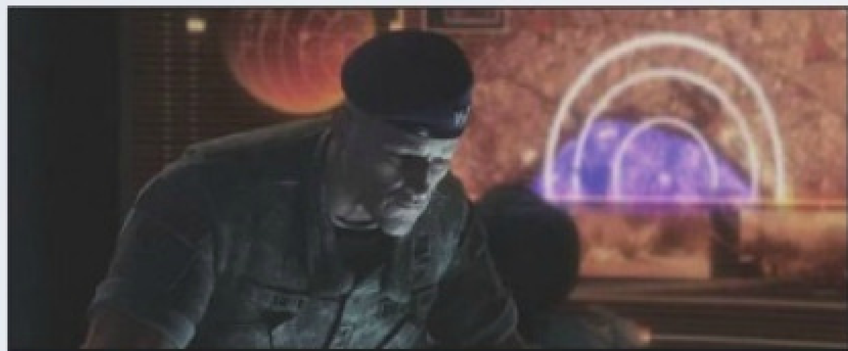
美国艺电旗下《模拟人生》品牌首次披露关于《模拟人生2——宜家家居》的细节。该游戏为你的模拟家庭提供了包括卧室、起居室、家庭办公室在内的主要生活区域的宜家家居精选。现在你可以用宜家时尚设计的全新家具和装饰来让你的模拟家庭焕然一新！《模拟人生2——宜家家居》将于6月23日于北美上市，6月27日于欧洲上架，并于6月20日在亚太地区销售。模拟人生游戏制作室负责人Rod Humble评价这款游戏时说：“模拟人生与宜家的合作为玩家的模拟家庭带来了更多个性化选择、丰富的乐趣，并为包括卧室、起居室和家庭办公室带来了充满灵感的设计元素。”长毛绒的EKTORP沙发、设计独特的EXPEDIT电视机柜、LEKSVIL组合式咖啡桌，再加上别有趣味的VNNA镜子作为装饰，让你的模拟起居室成为舒适与放松的天堂。





新网游Battle Forge强调战略

德国Phenomic游戏制作室正在研发一款全新的即时战略网络游戏Battle Forge。在Battle Forge中，玩家依靠收集、交易卡牌来建立你的军队，通过在线赢取、交易和购买卡牌来组成你的无敌阵容，混合搭配

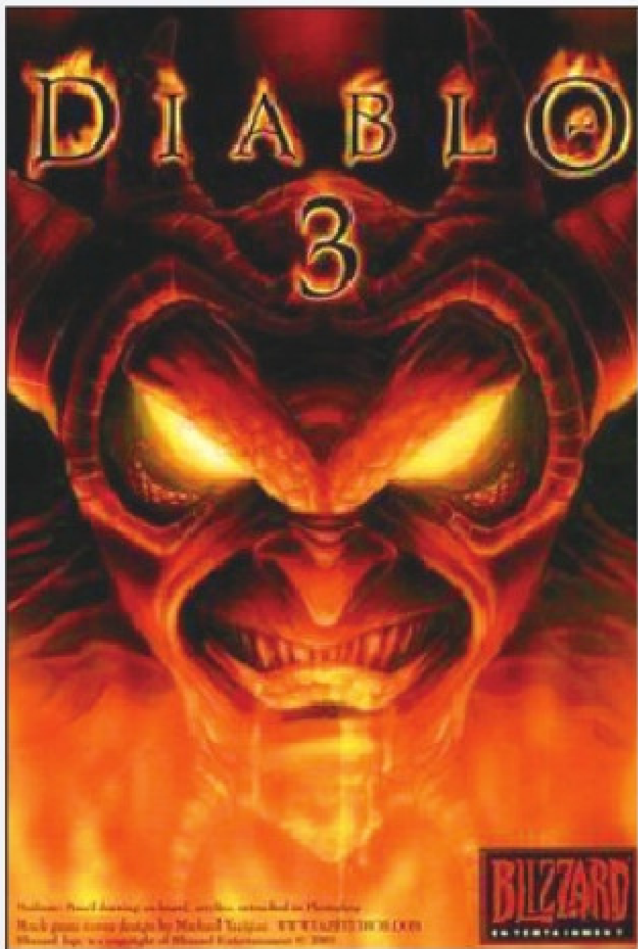




不同属性的卡牌来和你的朋友进行在线战斗，或是在大规模的在线战役中取得胜利。疯狂的诸神与远古巨人将凡人夹在中间，为了生存下去，人类必须团结一致，利用火焰、森林、自然和阴影，让传说中的力量重返人间，这将成为人类唯一的希望。人类将借此创造出强大的军队，征服所有那些不可战胜的敌人，是启程共同光复那个在日暮时分被邪恶势力侵略的奇幻世界的时候了。

“Battle Forge通过把战争完全搬到线上，进一步加强了即时战略游戏的竞争性。”执行制作人暨副总裁Richard Leinfellner这样评价这款新作。“拥有合作模式、挑战赛、公会、聊天室以及供交易购买卡牌的活跃市场，Battle Forge是首个拥有完整社交沟通系统的即时战略游戏，令其在同类游戏中格外激动人心。”游戏计划于2008年秋天推出PC版本。

《暗黑破坏神3》的新秘密



《暗黑破坏神3》6月要在巴黎Blizzard全球邀请赛中公开的谣言甚嚣尘上，据Blizzard粉丝网站BlizzPlanet最新观察，在美国知名游戏杂志PCGamer七月号中，出现了一段标题为“下个月”的小文章，内容预告着下个月将可能出现一个超大的消息。文章中杂志编辑用幽默的笔触写道，编辑们必须忍耐一个月，才能在下一期的封面报道中将一个新的秘密游戏的采访公布出来。根据BlizzPlanet推测，PCGamer或许是五月率先访问了Blizzard，尤其当初PCGamer很早就知道Blizzard去年将在首尔公开《星际争霸2》的情报，而PCGamer这一个月都不能谈论“它”，或许是因为约30天后、6月28日与29日Blizzard将在巴黎举办全球邀请赛（WWI），而6月29日是《暗黑破坏神2》在美国发行的日子，同时也是资料片隔年在欧洲发售的日子。



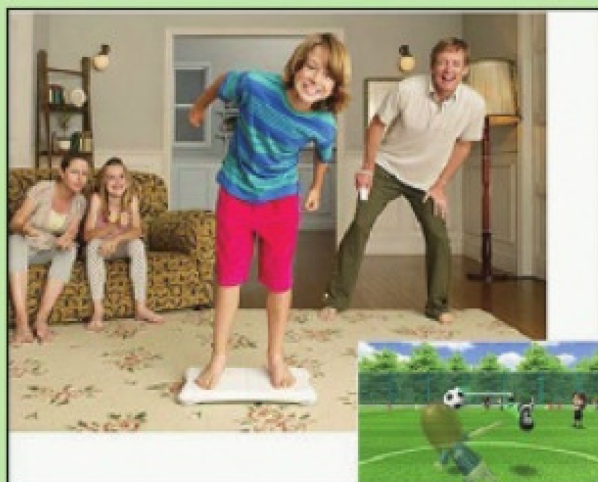
晶合快评

也谈Wii Fit的好处

■本刊记者 生铁



众所周知，自去年底健身游戏外设Wii Fit在日本发售后，取得了轰动性的效益。在5月，任天堂也在美国发布了Wii Fit，希望借此吸引女性及老年人等客户群。尽管Wii已靠着动作感应遥控器及简单易玩的游戏成为最受欢迎的主机，但任天堂仍希望Wii Fit能进一步扩大其游戏主机Wii的影响力。Wii Fit是任天堂今年最新发布的主要游戏设备之一，针对的用户群是对“超级马里奥”及“口袋妖怪”等游戏不感兴趣的非传统玩家及女性玩家。游戏售价90美元，与游戏软件同时发售的还有一个与肩同宽的“平衡板”外设。在游戏中，玩家站在这块平衡板上，可以利用身体的左右摇摆来玩呼啦圈，扭动身体来锻炼自己的头球技巧。Wii Fit所能做到的还不止这些，你甚至可以用它来练习瑜伽。Wii Fit提供 4 个类别超过40种活动，包括有氧运动、力量训练、平衡及瑜伽。它可追踪用户的身体指数及体重，绘制训练进度表格，并给予健身小贴士。该游戏设备发布后，由于需求庞大，零售商沃尔玛的网站表示已售完所有订购的Wii Fit，亚马逊也表示目前缺货，Wii Fit游戏在日本已经售出200万份。IDC分析师Pidgeon表示，“Wii的秘密武器就是让家庭中更多的人加入到游戏中来。那些人都比核心玩家购买的游戏要少，但这些人加起来购买的游戏就很多了。”Pidgeon及其他分析师表示，他们预计Wii Fit销量只会受限于任天堂的产能，一些分析师预计，1000万美国Wii用户中，有30%会在接下来的几周内购买Wii Fit。



这样的游戏方式其实并不是我们第一次见到

如果说SONY的摄像头游戏EyeTOY只会使人打碎点茶几上的东西，Wii的拳击和高尔夫游戏会使一些人得肩周炎，那么Wii Fit引发的影响则不是这么简单了。

当微软Xbox 360及SONY PS3还在专注于高清超现实游戏时，任天堂却在低成本、低技术但却有高乐趣的方向上走得更远了。4月份，任天堂在美国售出超过70万台Wii，几乎是Xbox 360和PS3加起来的两倍，这让我们觉得很不可思议。不过对Wii Fit我们并不惊讶，它使人们想起跳舞毯及更早期的一些体感游戏。

不过任天堂是家比较“干净”的公司，这点是可以保证的，色情游戏与他们的目标客户群是完全冲突的。不过如果SONY未来的游戏也做成体感型的，我真不知道那时的恐怖游戏和色情游戏会是什么样。如果再让我们做一些关于未来的假设，我可以肯定，10年后，Wii Fit游戏肯定不会被那些黑客小子们做成PC模拟器来玩。如果近一点的假设，我觉得Wii Fit可以作为送女朋友的好礼物——而这一点是其他游戏机很难企及的优势。你把它送给你追求的女孩子，而且肯定还要到她家里去帮她安装调试，对于那些平时不苟言笑见到异性就会掌心冒汗的男生而言，这是个太好的机会。P

劳拉·克劳馥的古墓丽影地下世界

你或许还记得《古墓丽影——传说》（以下简称TRL）那个令人印象深刻的尾声。“从这一刻开始，你的每一寸光阴都是我的馈赠！”Lara把手枪抵在Amanda的头上，愤恨地说。是的，在TRL的故事将要落幕时，Lara发现自己并不亏欠Amanda什么。和自己当年无法避免的疏失比起来，这个被仇恨扭曲了心智的女人不仅屡屡置她于死地，甚至还小心翼翼地保留着Avalon的秘密。遭遇了喜马拉雅山的坠机事件后，Lara深信自己的母亲已经故去，直到她看到玻利维亚祭坛上的一幕，才明白她的亲人不过是去了一个传说中的世界。TRL在这里留下了无尽的悬念，它不禁让人猜测，续集《古墓丽影——地下世界》（以下简称TRU）的情节是否会从亚瑟王的归隐之地开始呢？也许恰恰相反，TRU已经公开的场景是一片不折不扣的“Underworld”。

古墓丽影——地下世界
Tomb Raider Underworld

游戏类型：动作冒险
制作：Crystal Dynamics　发行：Eidos Interactive
上市日期：2008年第四季度
推荐度：★★★★★

■晶合实验室 蛋蛋的蛋


神秘的美洲，我又回来了！

去往天堂，还是地狱？玛雅遗迹里的新冒险！

已经是开发第三款《古墓丽影》游戏的Crystal Dynamics展现出了他们对美洲的偏爱。为了复刻《古墓丽影》原作不得不去了趟埃及之后，他们立刻把目光拉回到一直向往的热带雨林里。2007年11月，游戏发行方在墨西哥尤卡坦州的首府梅里达市，召集了来自各国游戏媒体的记者，首次展示了TRU将要涉足的世界。当时演示的场景据信来自游戏的第四个关卡——墨西哥的恰帕斯，它是玛雅时代的重要城邦帕伦克的所在地。在玛雅人的太阳历中，一年共有365天，分为18个月，每月20天。而一年中余下的天数不计入正常日期，称为“禁忌日”。玛雅人认为，这5天里地狱（地下世界）将向人间敞开通道，恶神将会出现，给人间带来疾病和困苦。地狱和天堂（Avalon）将发生怎样的联系？目前还是个未解之谜。




Crystal Dynamics为了制作这些场景，去墨西哥拍回了大量照片。最终的效果看上去非常好，实景中的古迹显得雄浑苍茫，游戏中的场景则令人神往。为此，制作小组也为图像引擎加入了更多的效果。而作为一款面向次世代平台的游戏，是否会在PC版中保留低端选项还在讨论中

劳拉的足迹

★ 在此前的游戏中，Lara还没有真正意义上造访过中美洲。TRL本来会是属于美洲大陆的一代，在她前往的7个地区里就包括玻利维亚和秘鲁，而且在原本的设定中，还有第三个美洲关卡。但是你知道，有很多人想去埃及或是罗马转转。考虑到南美关卡的比重过大，最终Crystal Dynamics设计了一个哈萨克斯坦的场景，而把美洲情结留到TRU时继续发挥。

★ 演示关卡中的恰帕斯拥有著名古城帕伦克，是玛雅文明古典时期最重要的城邦之一。位于密林中的帕伦克遗址十分庞大，留有复杂的住宅、公共建筑及神庙的遗迹。游戏中不会忠实还原现实中的帕伦克古城，而是参考更多的古城遗址虚构了一座玛雅城市。

★ 帕伦克不会是Lara唯一的目的地，据说澳大利亚、复活节岛和美索不达米亚遗址都将在TRU中露面，也许还会有罗马和梵蒂冈。

传说中的新场景

更少的敌人，更多的谜题。延续复刻版的复古潮流？

更少的敌人，更多的谜题，这是Crystal Dynamics为TRU设定的总体方向。在该系列的历史上，制作小组总是为Lara设计各种各样的敌人，但玩家似乎更喜欢她作为一名考古学家的样子。即使是TRL和复刻版TRA中的谜题设计，与最成功的几代比起来也只是小儿科。为此，Crystal Dynamics保证会制作非常复杂的谜题。关卡的每个部分都拥有相互关联或嵌套的大型谜题，也就是说，一个大型谜题由许多小谜题组成。制作者强调，Boss战不会是游戏的重点，你最大的敌人就是大型谜题，那将是彻底的脑力挑战。


许多迹象表明，TRU中的解谜部分将比TRA更复杂

劳拉的装备

★ **Lara的背包**据说看起来会像TRL中一样，这也许意味着TRU中不会出现经典的环形物品栏？另外，Lara似乎也没有了药包，可能会以其他方式恢复体力。

★ **Lara的新武器**目前还没有消息，唯一能够确定的是抓钩得以保留，并且使用起来有些新变化。此外，据说TRU中可以就地取材，周围环境中的某些物品可以拿来当工具或武器使用。

★ 关于**Lara的交通工具**，目前的消息是至少会有一辆摩托车。它不仅像TRL中那样出现在追逐的桥段里，而且可能在解谜中扮演着重要的角色。与之相应的，劳拉的家中将可能首次出现一座车库。

★ 不要忘了**Lara的帮手**。制作小组透露，Alister和Zip依旧会以某种方式帮助她，只是戏份不会太多。相反，一些不熟悉的人可能会给她提供方便，这是否意味着一名重要NPC的出现？

劳拉的超能力

★ Lara的加速跑技能回来了，并且在加速跑时可进行超级跳跃——看起来就像是《黑暗天使》中那样。

★ 有许多在TRA中发明的动作得到了保留，目前能够确定的一个动作是飞檐走壁。此外，据说还加入了不少新的动作。

★ 现在，劳拉的两手能分别瞄准不同的敌人。当一只手持有火把或照明棒时，另一只手可以开枪射击敌人；在攀爬时，同样可以腾出一只手来攻击威胁她的目标。

★ TRA中的“一击必杀”可能会以某种形式保留下来，毕竟它给战斗带来了很多乐趣。


现在，你可以在落地前就把这些猎豹干掉

新作的更多细节

Eidos在回答某玩家网站的提问时，透露了更多关于游戏的细节。

关于限时挑战和劳拉的装束。限时挑战模式是否保留现在还不能确定，但劳拉肯定会有新的装束。

关于尸体和血。游戏中的尸体现在不再会消失，即便如此，也不会出现比以前更血腥的场面。

关于补给品。有不同的可拾取的物品，一些东西能够帮助劳拉探索。

关于游戏的提示。目前尚未确定，但制作小组意识到玩家们希望回到过去那种完全依靠自己去解谜的日子。

关于战友。Lara唯一出现过的战友是《黑暗天使》中的Kurtis，但《黑暗天使》很失败，没有人愿意再做这样的尝试。Amanda会在新作里成为Lara的朋友？“不，Lara会孤身探索《地下世界》。”


像1996年的原作一样，制作小组设计了大量来自神话传说中的敌人或野兽，而非面对人类

“劳拉会孤身探索《地下世界》”

更惊人的环境细节

与所有前作不同的是，TRU中首次设置了天气变化。制作小组展示了前所未有的真实雷暴效果，随着天气变化，神秘的恰帕斯古迹呈现出完全不同的面貌。Lara与环境的互动达到了新的水准。按照制作小组的说法，她现在不仅会在泥地上留下脚印，而且脚印会被雨水渐渐冲刷干净。雨水同样会给劳拉带来麻烦——她可能会因为石头表面的水渍而滑倒。这对经常喜欢走独木桥的Lara来说，真的不是什么好消息。




制作小组特意发布了许多超高分辨率游戏截图，以展示应用了众多图像效果之后的环境表现，如湿滑的物体和皮肤表面、凹凸不平的岩石等。在多变的天气下光线十分重要，Lara一直佩带着她的阀灯

Eric Lindstrom，来自开发者的话

Crystal Dynamics的创意总监Eric Lindstrom，向媒体透露了更多关于新作的细节。一直以来，他比Toby Gard的角色更为重要。



Q： 新作的标题是“Underworld”，是否意味着玩家会将大量的时间花在地表以下？

A： 新作将带领玩家探索诸多古文明的地下世界，这个标题是名副其实的。

Q： 新作中对于Lara本身，制作小组进行了怎样的修改？

A： 为了和Lara所探索的无与伦比的环境相配合，Lara现在有了空前细致和真实的皮肤、头发以及衣着——它们会变脏、被打湿、沾上泥水。我们不想刻意丈量她身材的各项指数，我们所做的一切都是为了让她在环境中显得更可信，而不是更现实。



Eric认为，他们一直在发扬《古墓丽影》最原始的精神：不断地攀爬冒险并寻找出路

Q： 据说，你正把TRU带向与前作不同的方向，让它成为非线性的探索。这是真的吗？

“《古墓丽影》就是从一个遗迹到另一个遗迹的探索中，满足玩家对探险的渴望。”

A： 更具弹性的环境构造可以给玩家提供更多解谜和前进的方式，因此每个场所都具备一些非线性的元素。但就故事而言，《古墓丽影》就是从一个遗迹到另一个遗迹的探索中满足玩家的探险渴望（也就是说，非线性元素只是些细枝末节）。

Q： Naughty Dog公司的《神秘海域——德雷克的宝藏》（PS3）总是被拿来和《古墓丽影》系列作对比。对这款游戏有何评价？

A： 《神秘海域》非常有趣，它提供了一次完美的冒险。与其说它哪些地方不对，倒不如说它与众不同。《神秘海域》与《古墓丽影》并不是同一类型的游戏。《神秘海域》更注重战斗，伴随少量的探索和解谜。TRU则是一次发现的旅行，你可以通过各种方式去探索——攀爬、解决大型谜题，与自然和超自然的敌人作战，以及揭示古代世界的传说。



重点始终是气氛的营造和设计有意思的谜题

探营：开发的最新进展

在我们各自设想TRU是怎么一副样子的时候，一位《古墓丽影》的铁杆玩家驱车到加利福尼亚州的诺瓦图市作了一次旅行。这里正是Crystal Dynamics的所在地。





Crystal Dynamics这个老牌的开发团队看起来再普通不过，但内部的陈设已经完全“古墓”化了，连里面的会议室也用“克劳馥庄园西翼”来命名。Eric Lindstrom（右二）和Toby Gard（右一）都在这里为TRU工作



墨西哥关卡的原画和故事版，可以看到，有大量骑摩托车的画面。从进度上来讲，已开发完成的部分远不止墨西哥，但我们目前只能看到这么多



Crystal Dynamics保证说，品质首先是第一位的。他们不会去冒险，仅仅为了迁就圣诞节的档期，何况Eidos对目前的开发团队保持着足够的耐心。而有了之前两款游戏的成功，除了耐心等待，广大的《古墓丽影》玩家似乎也没有必要再担心什么。P

（感谢古墓丽影中文站对本文的支持）

战火兄弟连——地狱公路

Brothers in Arms：Hell's Highway

策略	制作：Gearbox	发售日期：2008年8月
	发行：Ubi	推荐度：★★★★

■ 江苏 老黑

已知的游戏方式

《战火兄弟连——地狱公路》（以下简称HH）的开发可谓一波三折。这部原定于2007年初发售的游戏在已经有一定完成度的情况下更换了图像引擎（虚幻3），Epic也在游戏的开发过程中提供了不少帮助。随着Games for Windows计划的启动，微软负担了部分开发经费，要求HH的PC版必须为Vista专属游戏，并全面支持DX10。这使得HH在长达一年多的跳票过程中内内外外推翻重做了数次。


出色的物理效果

熟悉两款前作的玩家都知道，BiA是一款以FPS之表，行RTS之实的策略游戏。玩家以第一人称视角方式控制两组士兵，在二战欧洲战场上同纳粹进行最后的较量。一组士兵充当吸引敌人火力的“砧板”，另一组士兵则迂回到敌人侧后实施包抄打击。在之前的HH介绍中，我们知道本作的战场放在了盟军在荷兰进行的“市场花园”行动，玩家可以在控制两组士兵的同时，另外附加控制一个使用重机枪、迫击炮或者巴祖卡火箭筒的重火力小组。2008年4月，制作组以视频方式进行的最新一次演示中，我们发现HH中又增加了不少有趣的设计。

更多的“掩体控”内容


BiA将完美支持DX10

在BiA前两款作品中，处于掩护下的玩家由于第一人称视角的关系，实际上是在“面壁”——敌人无法射击到玩家，同时处于掩体之后的玩家也无法以目视方式观察敌情，只能通过图标和大地图来了解战场形势。在HH中，制作组引入了《彩虹六号——维加斯》的掩体机制。玩家在掩护后，可以切换到第三人称视角，这样可以在掩护自己的同时时刻注意敌人的动向。《彩虹六号——维加斯》中以“盲射”方式攻击敌人无法在BiA中实现，这是因为在面对有掩体保护的敌人，BiA中正面射击的命中判定一向是极低的。在掩护状态下，人物头部会显示同敌人类似的压制等级图标；在离开掩体进行露头精确射击时，处于压制状态下的士兵主视角会迅速变成红色（被压制等级越高，变红的速度也越快，屏幕变成深红色之后士兵就会中弹身亡），玩家需要在这段极短的时间内击杀敌人；退回掩体后，画面的颜色会恢复正常。在前作中，玩家仅能实现蹲姿和站姿。而在本作中增加了卧倒的动作，这就意味着更多低矮的物体可以作为玩家的掩护，甚至包括地面上的一个弹坑。


玩家可以控制使用巴祖卡的火力小组对敌实施压制


逼真的细节表现

同为“虚幻3”引擎打造的《战争机器》中，无法实现对掩体的物理破坏。而在HH中，场景中的任何物体都可以被破坏，根据枪械、爆炸物的威力和物体的材质，可以产生丰富的物理破坏效果。在视频中，一群躲藏在马厩后面的士兵，被MG42机枪不费吹灰之力全部扫倒。即便是钢筋水泥构成的掩护物，也同样有一定的耐久度，如果被敌人用88mm炮轰击，一样无法抵挡多久。

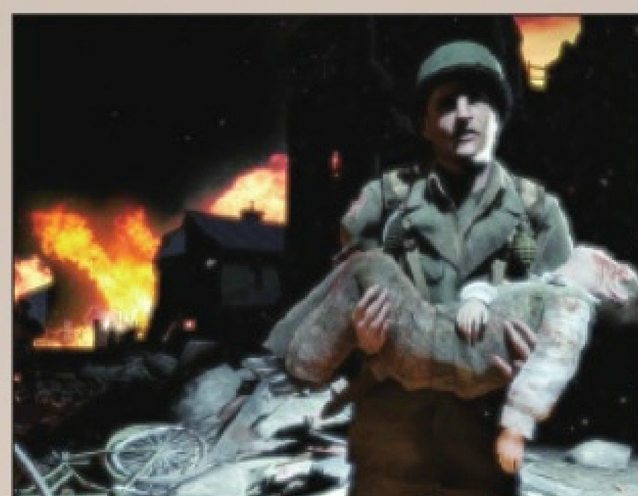
以第一人称视角来表现人物全身的动作，一直是FPS游戏的难题。在HH中，制作组使用了一套动态的人物姿势系统。主角贝克尔的手臂不再是稳定地握住枪械指向前方，玩家的主视角也不再是一支漂浮在空气中的枪。在疾跑过程中，画面上只会显示来回摆动的枪托，这样一旦发现敌人，从举枪到射击过程中会出现致命的延

迟。对敌情不明区域进行缓慢的移动，主角可以举枪姿态，对眼前任何的风吹草动作出快速反应。即便在静止状态下，连续射击的难度也是极大的，而如果有掩体作为依托，屏幕中显示的手臂会牢牢控制住枪身进行稳定射击。游戏中将会有10%的流程为单人任务，主角脱离小队以“独狼”方式行动，但这并不代表单人战斗中没有任何的战术性可言，单兵战术对于并非FPS的BiA同样重要。

残酷的伞兵地面战斗

《荣誉勋章——天降神兵》和BiA的前两款作品，都是以伞兵为主角的二战游戏，除了起初的跳伞以外，似乎同伞兵的作战特点并没有太多关系。HH所描述的“市场花园行动”，是盟军二战中损失最为惨重的空降作战，因此本作也将着重表现伞兵的这种孤立无援、时刻处于被分割包围的特色。

HH中将不包含任务目标的说明。在大多数的任务中，玩家仅仅知道自己应该干什么事，但不知道任务地点究竟在哪里。如在制作组展示的10分钟演示片中，小队的任务是摧毁两门德军88mm防空炮。远处是数个德军炮兵阵地，无法确认哪一个是防空炮阵地。玩家需要通过一些线索来对目标进行判断，如天空中一架被击落的盟军飞机，可以为玩家“提示”防空炮的大体位置；通过德军某个炮兵阵地上出现的光学测距仪，可以判断那是普通榴弹炮阵地。平民的加入也是HH为二战题材游戏注入的创新设计，他们不能被敌对或者我方火力射杀，否则会导致游戏立刻结束。当然，平民也不是影响玩家游戏的累赘，他们可以为我方提供很多有益的帮助。在演示中，一个通过二楼窗户用镜子反射阳光来为盟军小队指示德军埋伏位置的大叔，可以避免玩家陷入即将到来的一场灭顶之灾。



游戏依然以“二战”作为背景



激烈的巷战

目前已经可以确认，新加入的火力压制小组分为3种：机枪小组、迫击炮小组和无线电小组（用于呼叫空军支援）。其中机枪小组可以由任意一组士兵担任，前提是玩家已获取德军遗留下来的MG42机枪。

《刺客的信条》中每当进入一个新城市，主角需要爬上最高位置，这样就可以获得地图。在HH的每个场景中都有一个“侦察点”（Recon Points），如在此次演示关卡中，侦察点的位置位于一座风车的阁楼窗户旁。激活侦察点并无法为玩家提供任何战术上的优势，而是以类似DVD互动菜单的花絮方式，为玩家“播放”真实历史中这个场景在“市场花园”行动中的地位，并会给玩家所遇到的友军士兵进行详细的说明。因为除了玩家所领导的小队成员外，游戏中出现的任何士兵都是基于真实历史创作的。制作组希望借用这一功能，来增加游戏的历史厚重感。

互动式电影表现手法

渲染残酷战争中的兄弟情谊，一直是BiA系列氛围感最为成功的地方。正如游戏最新预告片中贝克尔的独白：“我要带领兄弟们回家，但我必须先带领他们进入地狱，离开地狱的唯一方式就是穿越其中。”血腥至极的”市场花园”行动，自然少不了各种互动电影表现手法的加入。



互动电影表现手法成功营造出BiA系列的氛围

兄弟情时刻（Brotherhood Moments）是在关卡结束或者当前战斗结束后播放的即时演算动画，它将把队友在战斗中的辉煌时刻，用特殊的分镜头和特效渲染方式剪接成独立的小电影，并配有音乐。队友中弹后会出现特写镜头下的慢动作回放，将敌人“爆头”、手榴弹爆炸等场面，也会用慢动作效果呈现。但过多地在互动操作过程中引入“播片”，是否会影响游戏的节奏感和流畅度，根据目前游戏提供的信息还无法判断。

游戏的HP管理采用了时下通用的“受伤后休息几秒即可自动恢复”的设计。主角贝克尔在中弹后，画面中会出现动作模糊、黑视、红视等效果，并且还会出现重影，甚至是先前死去的战友重新出现在眼前的幻觉，此时必须退回到掩体后休息。而队友中弹后就没这么幸运，需要玩家指派医务兵进行紧急治疗。

传承与发展

Gearbox力图将BiA系列打造成《兄弟连》那样的互动战争电视剧，因此同前两作的联系也将是非常紧密的。制作组已经宣布前作中的士兵贝克尔（Baker）、考利昂（Corrion）、康特兰（Courtland）、麦克里雷（McCreary）、赞诺维奇（Zanovich）、哈特松克（Hartsock）、帕德东克（Paddock）、坎贝尔（Campbell）、麦克康纳（McConnel）、马什（Marsh）和温切尔（Winchell）都将继续出现在荷兰战场。此外，还将以“战火兄弟连前期回顾”（Previously on Brothers in Arms）的方式，穿插交代发生在前作中的一些不为新玩家所熟知的剧情。如贝克尔那支深得自己信赖的手枪的来历，以及在《30高地》中士兵艾伦（Allen）和里捷特（Leggett）的最终命运等。P



BiA系列或许会成为《兄弟连》那样的互动战争电视剧



国产单机游戏在经历了2007年底一个小小的高潮之后，于2008年初再度陷入沉寂。《轩辕剑外传——汉之云》（简体中文版）迟迟未能推出，在玩家望穿秋水之际，挺身而出的依然是《风色幻想》系列的最新作——《风色幻想××——交错的轨迹》。日前本刊编辑部拿到了《风色幻想××》的热血抢先试玩版。这个试玩版提供了游戏序章几关的试玩，通过对游戏初期剧情的了解，能够略窥本作的故事要点。同时这个试玩版的游戏系统已经十分成熟，也没有Bug，估计已经接近制作完成。而此际距离上一作《风色幻想6》的推出，尚不足一年。



《风色幻想××——交错的轨迹》抢先试玩报道

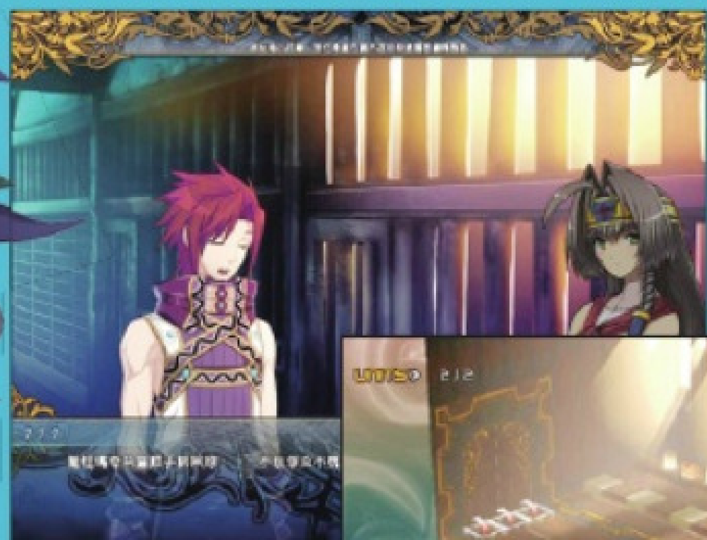
战略角色扮演	制作：弘煜科技	类型：战略角色扮演
	发行：寰宇之星	推荐度：★★★★

■ 晶合实验室 北四环组

弥赛亚冒险团的华丽冒险

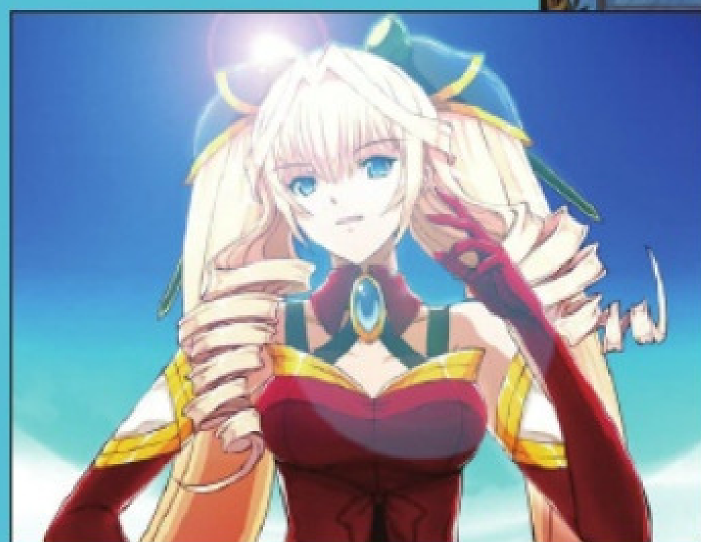

弥赛亚晶体屋老板汉克一出场就遭受袭击，导致亚岁被绑架

《风色幻想》系列至4代为止完结了故事结构庞大的菲利斯多篇，从《风色幻想5——赤月战争》开始作为一个全新篇章的起点。《风色幻想6》的故事紧接前代，并在二周目结束后追加了隐藏剧情，预告续作的内容，《风色幻想××》故事发生的时间正是紧接在前作一年之后。《风色幻想》系列每一作的剧情都是以某几个角色为核心，并扩大到对一个集体的精彩描绘，其中每个人的形象都各具特色，性格鲜明。《风色幻想××》也不例外，游戏的主角是前作中利奇曼冒险团最大的竞争对手——弥赛亚冒险团。借用游戏中角色燧火的说法，即是“曾经两次拯救世界的利奇曼冒险团唯一承认的宿敌冒险团”。


琉特潜入蒸汽船私放亚岁


游戏中第一关十分简单，不想战斗的话可以两回合内直接逃跑过关


在菜单中观看角色属性，还有个人的身份介绍


伊莎贝拉闪亮登场

在试玩版一开始，就用恍如梦境的回忆手法记叙了弥赛亚冒险团“补给员”（晶体屋老板的养女）亚岁被埋藏在记忆深处的一段往事。等她清醒过来时，才发现自己被一群神秘的角色绑架。对方的首领是一个实力强大的紫衣修女——玛奇朵，而她似乎又受命于名叫“时雨”的神秘角色。弥赛亚冒险团的成员发现亚岁被绑架后，立刻在弥塞亚公会会长依莎贝拉的带领下迅速追击，同时势剑御史聆烨的得力干将琉特也潜入了玛奇朵的蒸汽船，并试图放走亚岁，但这很快被玛奇朵发现。正在危急之际，弥赛亚冒险团的诸位也纷纷赶到，在蒸汽船上展开了一轮又一轮的激战，并最终脱险。在逃离过程中大家还要面临强力角色罗睺的追杀，并最终到达神秘的“东方桃花源”，慢慢去解开亚岁身上隐藏的一个个谜团。可以预见，亚岁将是本作中最主要的角色，游戏中的主线剧情将会围绕她来展开。与亚岁一样，依莎贝拉、米欧、燧火等人都曾在前作中登场，这次再度出击并担纲主角，各位都有了全新的形象。制作小组对角色的造型全部都进


众人在脱逃中遭遇罗睺的追击

略微进化的系统


连击成功的话杀伤力会有加成

《风色幻想××》的战斗地图分辨率由800×600提升到了1024×768，再加上自由旋转的视角，让人感觉视野大了不少，更能让人享受纵观大局，运筹帷幄的感觉。在系统方面，《风色幻想××》亦有一定进步。从《风色幻想5》开始对游戏系统进行了大幅的进化，之后每一作都在原来的基础上进行补充性质的小幅创新。本作也不例外。游戏中依然采用了依反应能力高低来混合敌我双方行动的“行动顺序制”，依靠行动点数（RAP）来消费玩家的行动力。每个角色都有100%的RAP行动点数，在一回合中的主要行动（例如使用攻击技能和使用特殊技能）都会消耗RAP点数，而所消耗的RAP比例由角色身上装备的称号来决定。在RAP行动点数多的情况下，一回合内多次攻击对手是可能的。

不过，本作中最重要的创新当属


角色使用必杀技时有特殊动画可看


若第一击落空，后面的也就打不出来了

“COMBO系统”。玩家可以在进入游戏前，先到教学模式里了解一下这个系统。“COMBO系统”是以连续攻击为核心的一种战斗方式。在游戏中所有人物的招式都分为4种，分别是迅击、连击、重击和必杀技；在反击时，也可以采用迅击防御、连击防御、重击防御3种防御方式。只有必杀技是无视任何防御的，不过必须有一定的FP值才可以发动。必杀技虽然强大，有时也会失手打空。每个回合的战斗中，玩家只要RAP值足够，均可以任意选择3种攻击方式，而敌人也会自行选


角色表情也会根据剧情变化

定一种防御方式。如果玩家所指定的招式连续两招以上没被敌人防住，即可达成“COMBO”。在“COMBO”状态下伤害会得到额外提升，有时甚至会出现威力强大的“会心一击”。但需要注意的是，如果你的第一击就落空，那么后面的连续攻击也就不会发动了。在这个战斗系统下，玩家必须尽量达成最多的“COMBO”，才能给予敌人有效的打击。要想做到这一点，就得仔细分析敌人的弱点，有针对性地采取攻击方式，并不是一味选择出重击就好，否则你的攻击总是打空或者被对手防住的话，绝对会令你目瞪口呆的。在连续攻击得手的情况下，你会看到十分夸张的攻击效果，在使用必杀技时甚至会穿插特殊动画，相当华丽。当然，如果你不耐烦看战斗动画，也可以将其关闭。此外，冗长的剧情对话你不想看的话，也可以按右键将其快速忽略，这些设计都还是比较体贴的。

《风色幻想××》继承了前作中受到好评的刻纹、料理制作、捕捉魔兽、羁绊对话等系统。制作人宣称，这些系统保留了前作的优点并进行调整，使其更加体贴和完美。

行了重新绘制与设计，力图让玩过前作的玩家有种耳目一新的感觉。“东方桃花源”也是《风色幻想××》中全新的舞台。这是一块隐藏在幻像下的树罗大地，玩家将操作弥赛亚冒险团在这块土地上进行探索，解开剧情上的一个又一个谜团。

试玩版中敌方的角色也耐人寻味。性感的紫衣修女玛奇朵实力强大，在游戏第二关将直接与她对话，需要集所有伙伴的力量才能战胜她。此外，玛奇朵身边的护卫焦糖更是神秘莫测，在第三关中她将露出真身阻拦弥赛亚冒险团，这也是试玩版中必败的一仗。游戏中给出的胜利和失败条件都是“竭尽所能”，可玩家竭尽所能也仅仅能做到伤焦糖一根汗毛的地步而已，可谓是制作组开的一个小小玩笑。尽管战斗失败，但是剧情依


可以随意调整视角角度

然会继续下去，焦糖因为挂怀玛奇朵的伤势而放走了弥赛亚冒险团。这对主仆组合令人好奇，显然她们并不是邪恶之辈。同时她们绑架亚岁的目的又令人猜疑，不知其是否会成为前作中充满魅力的尤里西斯那样的配角。


“堕渊的爪皇”焦糖会在第三关狠虐玩家

总的来看，《风色幻想××》尽管在画面、音乐上都与前作相差不大，但还算是在6代基础上有所进步。COMBO系统能否得到好评，还需要在游戏后期比较艰苦的战斗中去得到验证。而《风色幻想》系列一向最吸引人的还是剧情。本作在人物和剧情上都与前作保持着密切关联，对系列老玩家的吸引力是毋庸置疑的。神秘的“东方桃花源”正等着“风色”玩家去探索，在这之前，先让我们静待简体中文版的上市吧。P

车神 The Wheelman

WHEELMAN

动作	制作：Midway	发售日期：2008年第三季度
	发行：Midway	推荐度：★★★★

■ 江苏 老黑


.发动“肉搏攻击”


车内视角射击

无论电影改编游戏，还是游戏改编电影，对于观众或是玩家而言都是一场“灾难”。来自丹麦的IO公司在《凯恩与林奇——亡魂双煞》中进行了尝试——以游戏和电影两种叙事手法来表现同一个故事的上下部分。由Midway制作的《车神》同样使用了这一全新的故事表现手段：预计今年第三季度《车神》发售之后，第四季度派拉蒙和MTV Film将会开拍一部同名动作电影。电影故事的开头正是游戏情节的结尾，两种娱乐产品将会完整叙述整个故事。

巨星加盟

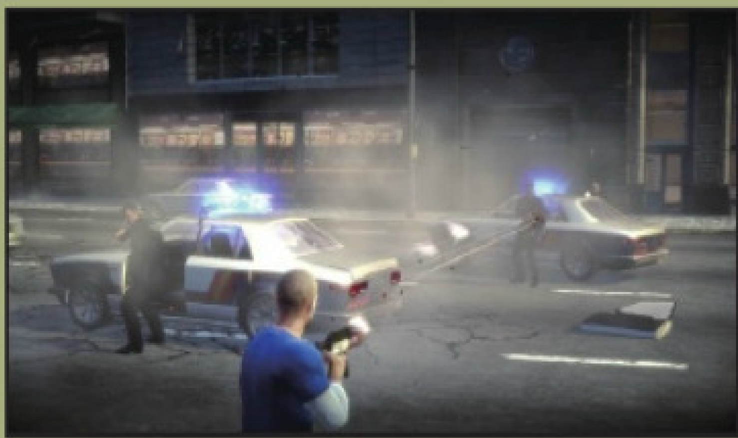
由于这种浓郁的电影味道，《车神》中可谓巨星云集。范·德赛尔（Vin Diesel）将“扮演”一名卧底特工麦罗·布里克（Milo Burik），在西班牙都市巴塞罗那搜集各个犯罪团伙的证据，并挫败恐怖组织进行大规模袭击的阴谋。瑞奇·威尔克斯（Rich Wilkes）是范·德赛尔成名电影《极限特工》的编剧之一，也担任了《车神》的剧本撰写工作。但威尔克斯目前表示，电影版的剧本目前尚未动笔，一切都视游戏发售后的影响力如何而确定。而Midway则很有信心将这部GTA-Like游戏变成一部火爆激烈的互动动作电影，使其同大名鼎鼎的GTA4一决高下。


《盗火线》中的著名场面

以车辆为武器

目前游戏展示的第一关，玩家首先扮演的是银行抢劫犯Lumi。在进入一家金融机构后，还没等自己开始犯罪行动，大批的警察就出现在大厅中，一切都是个圈套。Lumi扭头就跑，钻进了门前的一辆接应汽车。接下来，玩家将扮演Milo Burik启动引擎，在警车的围追堵截下上演夺命狂奔。制作组表示，游戏中车辆、徒步任务的比例为8：2，玩家在大多数时间内都将以车辆作为武器，同黑帮分子战斗，并摆脱警察的追击。

使用车辆进行的“肉搏攻击”功能，是竞速游戏先前没有过的设计。在追车过程中，玩家可以像《极品飞车——闪电追踪》系列那样以常规方式撞击对手，也可以在恰当的时机内发动“车辆肉搏”。它类似于将玩家所驾驶的车体以全力方式对平行车辆进行碰撞，一旦成功就可以使对手彻底瘫痪；但如果撞击的位置不对，则可能使自己遭殃。根据车体重量、重心和制动方式的不同，各种车辆的“肉搏”和撞击点都是千差万别的。从微型车到重型SUV，在追车过程中都有着不同的使用法则。因此，如何


一个美国政府的卧底探员，居然可以丝毫不顾忌西班牙警察的生命

掌握各自的优缺点，正确使用“肉搏”功能将其一击必杀，将是考验车手的难题。

不同的汽车还可以发动专属的特技动作，如在预告片中展示了主角将车体在高速行进中180度旋转，然后避开敌人子弹同时准确射击追击车辆的引擎，将其一一引爆。

摩托车无法对汽车实现“肉搏攻击”，但在面对敌对摩托车时，Milo Burik可以用腿来直接踢向车手，使其丧失平衡。另外，驾驶摩托车还可以实现很多超炫的动作。如将车体同地面形成垂直角度高速奔向对手，一面以车底为掩护一面拔枪射击，就像《谍中谍2》中“靓汤”所演示的那一幕一样。驾驶过程中使用枪械战斗的自由度极大，在驾车过程中玩家可以透过两侧窗户和挡风玻璃，实现180度范围的自由射击。相比之下，摩托车手使用武器的攻击范围将更广。游戏的徒步战斗采用了目前动作射击游戏通用的越肩视角。

制作组以卫星图片为基础，打造出了一个完全虚拟化的巴塞罗那市。这个做法早在《真实犯罪》《午夜俱乐部》等游戏中就已经实现，而《车神》中所展示的不仅仅是真实的交通路线，还有很多开放式的场景，如古埃尔公园、神圣家族大教堂、胡安·米罗基金会等著名的景点。P


真实的景点，可以让玩家实现“巴塞罗那一日游”

New Release 上市游戏热报

■ 晶合实验室 蓝蓝

前言：本期推荐《战争之罪》《恐龙猎人》《钢铁人》和《塔特尔冒险记》，不难看出前三款游戏所具有的优势：画面炫丽、具有真实感或是拥有众多Fans，而《塔特尔冒险记》则有些特殊。《塔特尔冒险记》是一款适合所有年龄的可以当作休闲游戏来耍的作品，带来更多的是轻松愉快的游戏感受——这才是娱乐的真谛。

欧锦赛2008
UEFA EURO 2008

体育
推荐度：75

游戏将体现欧洲冠军联赛的热烈场面，由于包含了50个实名的欧洲球队，玩家将会看到许多熟悉的球星。

制作：EA Canada
发行：美国艺电
上市日期：2008年4月16日

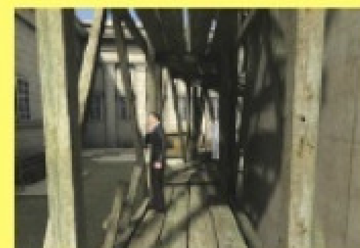


福尔摩斯——复仇
Sherlock Holmes: Nemesis

冒险解谜
推荐度：80

游戏采用了最新的实时3D技术，为玩家营造出了一个真实的游戏环境。玩家将扮演侦探以及他的助手，通过缜密的调查来战胜法国名盗亚森·罗宾。

制作：Frogwares
发行：The Adventure Company
上市日期：2008年4月25日



谋杀的艺术——FBI机密
Art of Murder: FBI Confidential

冒险
推荐度：70

作为标准的冒险解谜游戏，本作拥有高度的惊悚和悬疑气氛。故事讲述一系列专门针对富人的谋杀案件，并将游戏环境设定得与国外现实社会非常吻合，这使得玩家如同身临其境。

制作：City Interactive
发行：City Interactive
上市日期：2008年4月17日



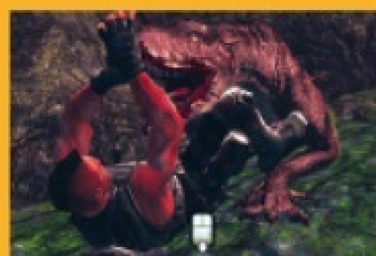


恐龙猎人
Turok

第一人称射击
推荐度：90

游戏将一场未来战争设定在了恐龙横行的时代，高科技的武器与充满原始野性的世界相结合，人与恐龙的惨烈厮杀带给玩家不同寻常的游戏体验。

制作：Propaganda Games
发行：Touchstone
上市日期：2008年4月26日

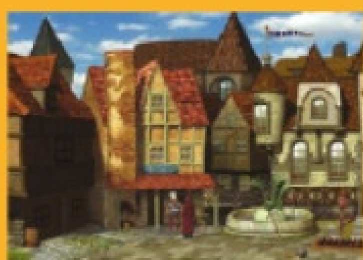


魔法师西蒙4
Simon the Sorcerer 4

冒险
推荐度：75

本作讲述了魔法师西蒙为组织邪恶巫师征服世界而斗争的故事。游戏在轻松幽默的气氛中进行，设置的谜题相对简单有趣，是款容易上手的冒险佳作。

制作：Silver Style
发行：Playlogic
上市日期：2008年4月17日



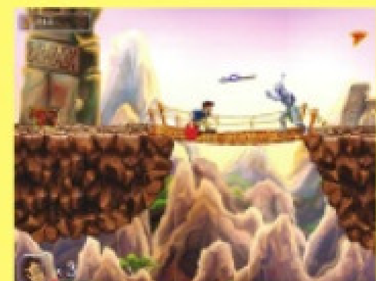


塔特尔冒险记
The Tuttles Madcap Misadventures

冒险
推荐度：85

虽然本作只是一款貌似简单的3D横版卷轴动作闯关游戏，不过精美的2D游戏画面结合了3D人物渲染具有出色的画面效果，玩家将在一个充满奇思妙想的故事中，展开一场趣味十足的华丽大冒险。

制作：Legacy Interactive
发行：Big Fish Games
上市日期：2008年4月30日

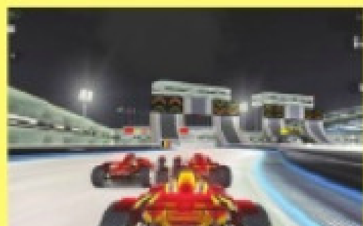


赛道狂飙——国家永恒
TrackMania: Nations Forever

模拟竞速
推荐度：80

本作的亮点在于其连线模式，它将让玩家免费和91个国家的人同场竞技，并且将自己的积分算入本国排名当中。本作允许玩家使用自己喜欢的音乐、标签，甚至可以自己制作的车辆模型。

制作：Nadeo
发行：Focus Home Interactive
上市日期：2008年4月19日



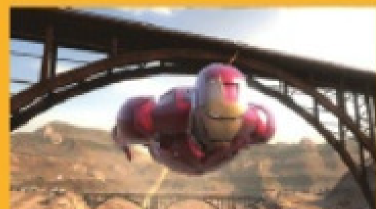


钢铁人
Iron Man

冒险
推荐度：85

随着电影的上市，同名游戏也随之与玩家见面。虽然情节已经为人们熟知，但能够自己扮演一个聪明英勇、与坏人不断作斗争的不死英雄还是吸引了大量玩家的眼球。

制作：Artificial Mind
发行：SEGA
上市日期：2008年5月8日



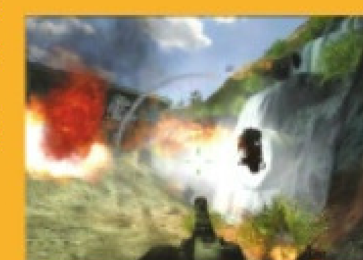


战争之罪
Crimes of War

第一人称射击
推荐度：85

游戏背景设定在二战末期的柏林，一些纳粹头目伺机突围，玩家必须粉碎他们最后的希望。本作真实模拟了二战末期的柏林，玩家将使用汤姆逊冲锋枪、MG-42通用机枪和鲁格手枪等经典武器。

制作：City Interactive
发行：City Interactive
上市日期：2008年4月21日

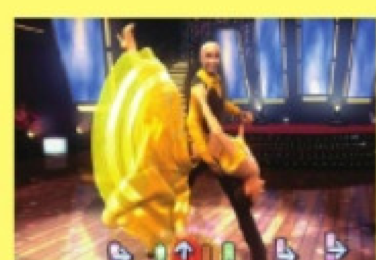


与星共舞
Dancing With The Stars

模拟
推荐度：75

游戏中你需要不断地提高自己的舞蹈能力，这是对你韵律感、舞姿和表演技巧的大考验。玩家可以在明星衣柜买到各种服装，选择合适的服装也可以为你的比赛得分增加筹码。

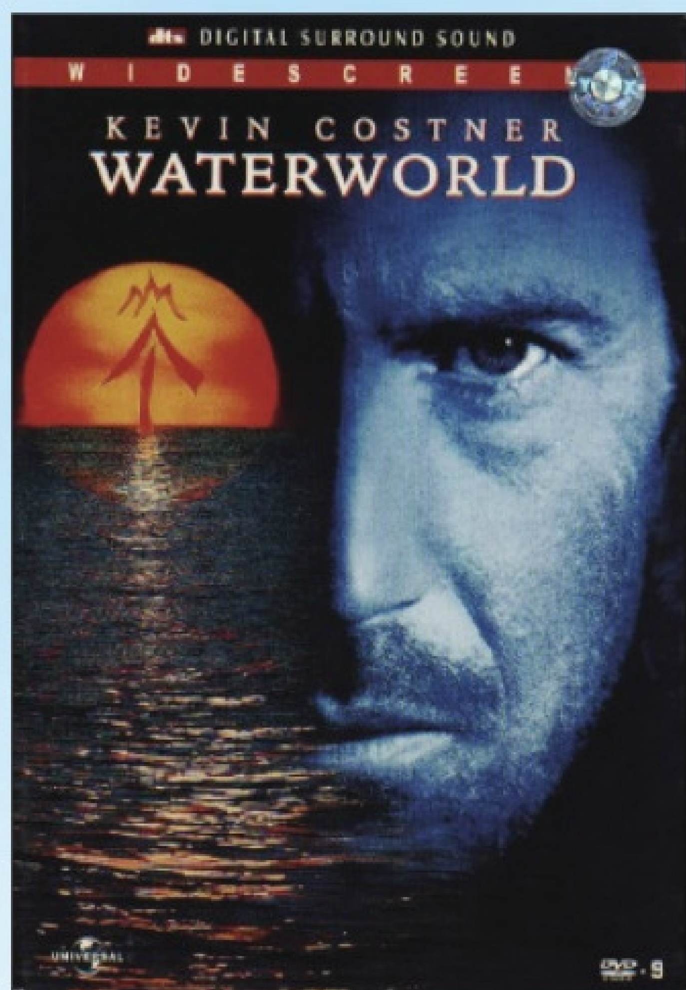
制作：Zoe Mode
发行：THQ/Valuesoft
上市日期：2008年5月10日



编者按： 在第10期杂志上我曾说过"评游析道"栏目今后会更多地关注与国产游戏有关的话题，本期选登了一篇对国产游戏的分析文章，作者xisailuo将从进取精神上来分析国产游戏的衰败根源。如果你是一个经常浏览上国内单机游戏论坛的读者，那你很可能见过xisailuo这个名字。对于喜爱某些国产游戏的玩家来说，xisailuo本人一向与他热衷谈论的话题一样具有争议性，各位读者是否赞同他在文章中的观点，欢迎来信与我交流讨论。

议国产单机游戏与进取精神

■ 上海 xisailuo



高成本低票房的典型影片——《未来水世界》

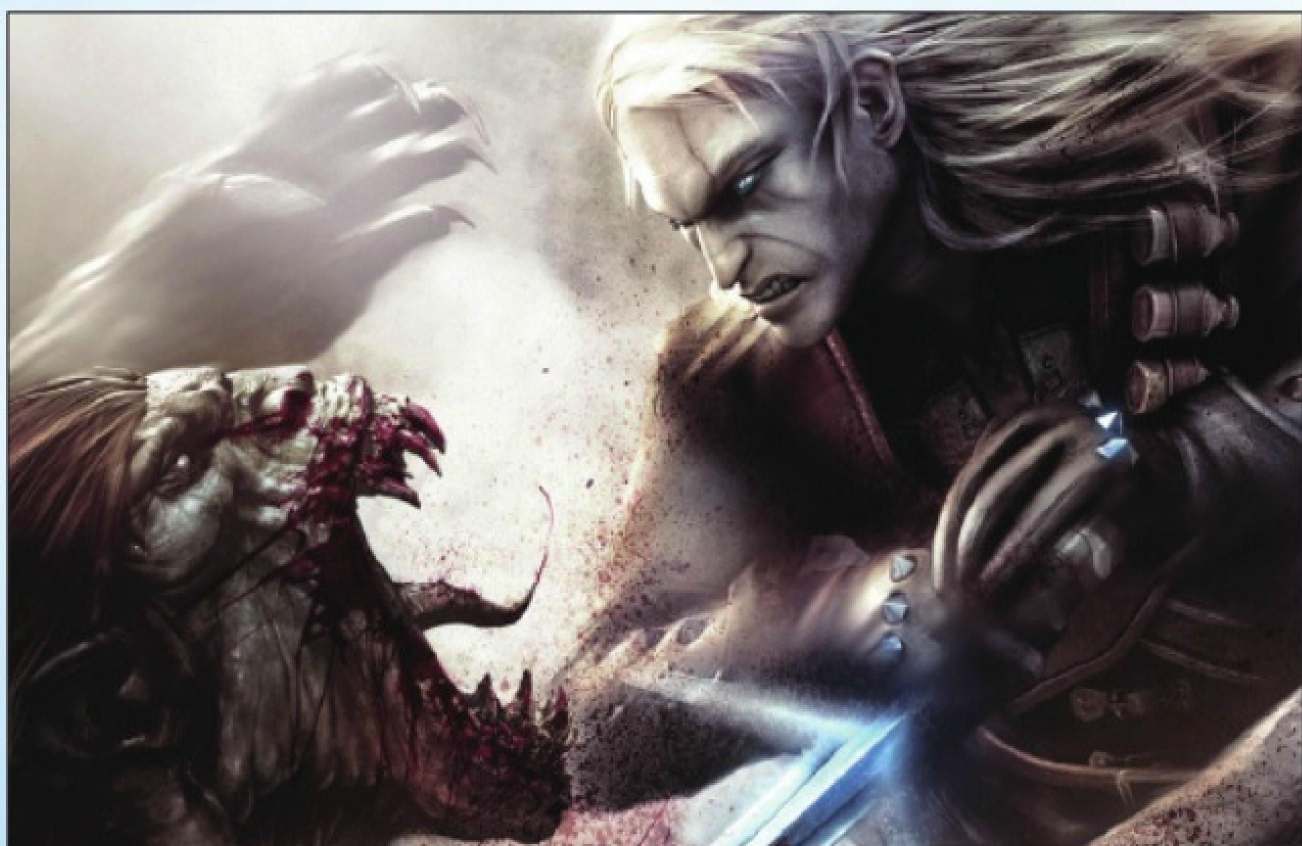
连续几年，国产单机游戏都处于低谷，每年发布的游戏寥寥无几，而且都是固定系列的续作，好比同一个站台的公交车，等来等去都是那几路。不仅数量，题材也十分有限，基本局限于仙侠类RPG，少数如《风色幻想》和《明星志愿》等也在延续以往的风格。人们为此提出了很多理由，都是针对外部环境，比如网游抢占市场、成本限制论、玩家流失论、审批严格论等等，但是单机游戏的问题真的全部是因为外界的不可抗拒力，难道就没自身内部的原因？现在不少国产游戏的拥护者一提起《最终幻想》就嗤之以鼻——"都是钱堆出来的"。诚然，投入更多的成本可以招募更多的美工更好的程序，但是能否制作出更好的游戏？如果拿电影市场作类比，上世纪90年代末，不少我国电影导演也曾吹嘘：给我美刀XX万，我也能拍出XX片，结果现在成本真的不成问题了，张大导陈大导之流大作的水准却远不如他们当初的"小制作"，甚至沦为群众恶搞的笑料。哪怕在国外，也有《未来水世界》这样高成本低评价的业界笑柄。另一方面，成本也要取决于市场的容量，1963年的史诗巨片《埃及艳后》风光无限，票房独占鳌头，还拿到4项奥斯卡奖，但却因为巨额成本远远超越了市场容量，几乎导致了制作公司破产。日本人舍得花五六千万美元做个《最终幻想》，但如果说要把成本提到5～6亿，估计他们要卖车卖房赌上全部家当。游戏界也有《大刀》这样耗资巨大却从画面到设计都十分失败的先例，所以放在狭小的国产游戏市场，高成本更不可能。既然国产单机游戏投入不了高成本，好游戏也未必和成本挂钩，那么国产单机游戏由盛转衰一直萎靡不振就有其他的原因可以探讨。

 来自波兰与土耳其的借鉴 

去年底有一款叫《狩魔猎人》的波兰游戏，发售前从品质到销量都充满着质疑，没什么人看好。制作公司号称是波兰、匈牙利、捷克与斯洛伐克4国最大的单机代理公司，从没有单机游戏的制作经验，核心团队仅仅15人，却号称要把波兰最著名的奇幻小说改编成游戏。波兰人给玩家打了大量包票，优秀的画面、庞大的剧情、丰富的剧情选项、独树一帜的战斗系统。虽然放出的画面相当不错，但是玩家和媒体仍然充满着质疑。驾驭一款有着复杂剧情走向的游戏何其困难，复杂的脚本也使得后期测试工作极为艰辛，而且那些波兰人是没有实际制作经验的新团队！就算波兰人能把他们所说的统统做到，销售之路也并不好走，原著小说没有英文版，仅限于中欧国家出名，波兰等国也是盗版的重灾区，而且这年头复杂剧情走向的游戏几乎就是费力不讨好的代名词，玩家们似乎需要的是更多不费脑子的杀杀杀。总之，当时在玩家和评论家眼里，这些波兰人不是徒有其表的吹牛大师就是向着



《骑马与砍杀》游戏画面


一鸣惊人的《狩魔猎人》

风车冲锋的堂吉诃德。但是随着游戏发卖，其素质让所有的人都大吃一惊，除了Load缓慢这个无冬引擎的痼疾，几乎毫无缺点。优秀的画面要远超过同一引擎的《无冬之夜2》，强大的全程语音外加可圈可点的过场切镜，当然，最优秀的还是游戏的剧情，真实地构造了一个互动的环境：中世纪农村长久封闭所导致的不断发酵升级的仇恨，王国内部势力的明争暗斗，不同人物的理念之争，都透过环环相扣的事件娓娓道来，彻底把游戏给做活了。几乎与发售同时，这款游戏立刻声名鹊起，老玩家似乎又隐约接触到当初接触《博德之门》时候的感觉。当他们竖起大拇指的同时，也纷纷准备为勇敢的波兰骑士哀悼，因为他们得知这游戏成本为800万美元，虽然不算很高，但是不讨巧的市场取向似乎已经判了本作死刑。但是接下来的几天，传来了全球出货100万的好消息。在年底该作也击败了Bioware如日中天的《质量效应》（Mass Effect），拿下了数个杂志和玩家的评选大奖。今年年中该作准备推出一个黄金版，加入了大量新人物和新任务，改进程序效率，还提供编辑器给玩家制作Mod。就此，在一个盗版泛滥的欧洲小国，一家单机游戏代理商几乎一夜之间成为了炙手可热的RPG大厂。

土耳其在我国群众眼里恐怕既没有什么强大的IT产业。更没做过什么了不起的游戏，但是这几年却有一部我国玩家非常熟悉的《骑马与砍杀》。《骑马与砍杀》构建在混乱的中世纪时期，融合了ACT、RPG、SLG三种要素。游戏独创了一套非常成熟的马战系统，将持矛冲锋、马匹冲撞、骑射、步战等技能完美结合在一起。同时玩家还要打点自己的佣兵队伍，才能在残酷的游戏世界中生存下去。该作可塑性极大，有大量狂热爱好者为其制作Mod，背景从古罗马幕府一直到星球大战，不少Mod还有独立剧情和城市管理等系统。官方版本随着主流玩家硬件水平的上升不断加入新的特效，SLG系统也和优秀的非官方Mod互相借鉴，加入了攻城战、巷战和城镇管理内容，同样一些中世纪封臣义务等内容也在新版本中初露端倪。最令人吃惊的是，这个游戏制作人员仅仅是一对夫妻，数年来始终兢兢业业更新这个游戏，该作的知名度也慢慢提高，现在终于被专做历史题材的著名厂商Paradox代理，不过扩充后的小组也仅4～5人而已。

这两个游戏境况有些类似，前者在毫无制作经验的前提下投入巨资逆市场潮流而动，后者则是夫妻二人赤手空拳打造了一个世界。和我国单机市场环境一样，他们都背负着资金、盗版和销售渠道的巨大压力。《骑马与砍杀》在游戏开发的前3年只卖出几千份CDKEY，但是终于靠努力尽量完善自己的作品，熬来了出头的一天，其所表现出的创意和技术能力，能让那些有着几十人规模几百万人民币投资的国产游戏汗颜。这两款游戏最大的共同点就是对自己作品不断完善、精益求精的进取之心，才能使得自己的游戏脱颖而出，获得成功。当然，虽然许多同样有这种精神的游戏沦为叫好不叫座的产品，但是放眼全球，除去少数依靠时尚题材授权的游戏外，进取精神是每款成功游戏的必要条件。如果没有进取精神，恐怕那些所谓经典的第一作，从《文明》到《最终幻想》，早就被淹没在一片三流游戏的海洋中了。



《骑马与砍杀》最初仅仅是由土耳其裔的夫妻二人制作



野百合也有过春天



回想国产单机游戏从无到有，一颗幼苗长成一棵大树，现在却从盛到衰，是不是也和我们失去了这种进取之心有关？上世纪80年代末90年代初，大陆地区电脑并未普及，台湾省则是外国游戏的天下，《魔法门》《魔眼杀机》等作占领了台湾省市场。当时代理商远比现在舍得花钱，不少作品除了文字汉化，还动用了配音演员。国产游戏能后来居上打下自己的一片天，除去本地题材的优势，另一大原因就是当时初生牛犊不怕虎的进取意识。就拿我们熟悉的“仙剑”来说，现在一些新玩家看“仙剑”有不少缺点，剧情短、声光差、战斗老套等等，但是在当时，“仙剑”却是一个在各方面引起轰动的作品。在画面上采用了当时非常少见的45度视角，人物采用类似大头娃娃的比例，在低分辨率下，比起传统的俯视角和正常比例，这种视角和人物比例更能生动地表现出人物的表情和动作变化。流程上不乏紫金葫芦和风灵珠等隐藏要素，还有捕鹿捉鱼等Mini Game，系统上除了传统的攻击和招式/法术，还有扔武器、合体攻击和乾坤一掷这一耗钱攻击的招数。此外，“仙剑”也是最早引入下毒种蛊等系统的国产RPG，更不用说战斗画面在当时魄力十足，还能破坏地形。“仙剑”音乐上的成就更是毋庸置疑，但是现在谁又能知道“仙剑”居然还支持当时只有音乐发烧友才会购



曾奠定武侠RPG标准的《仙剑奇侠传》



《轩辕剑外传——枫之舞》是一款不能被忽视的游戏

买的外置Midi音源呢？总之当时“仙剑”给玩家带来的，是全方位的震撼：生动的表情，细致的动作，精致细美的过场，细腻优美充满亲和力的剧情，丰富隐藏要素和有研究价值的系统，以及强大的作曲和对Midi音源的灵活运用……一举奠定了武侠RPG的标准。

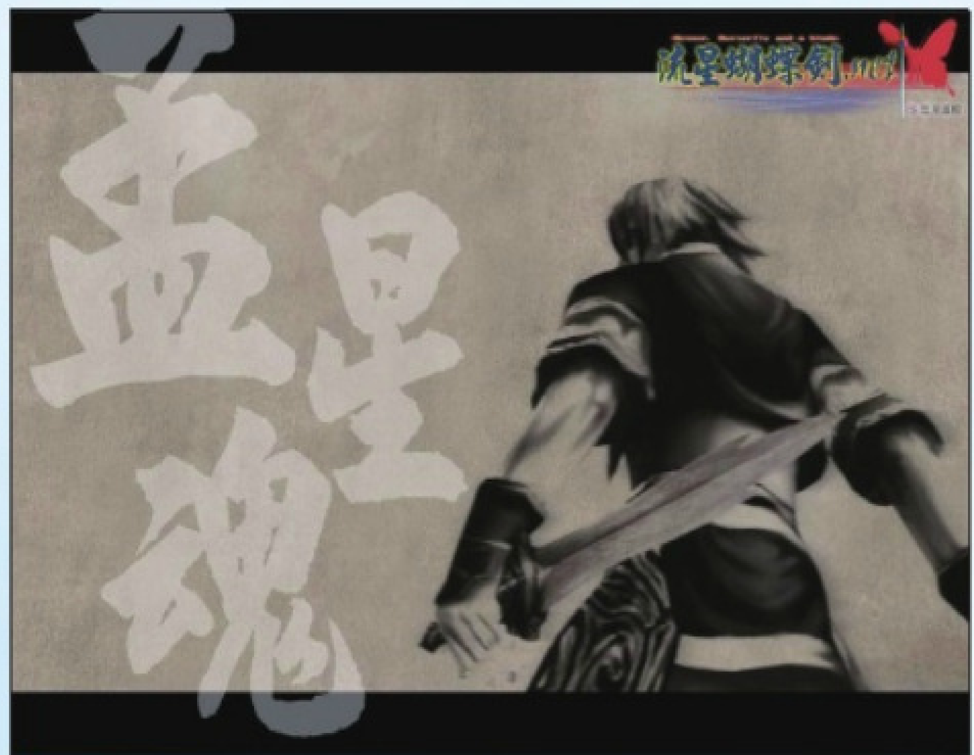
而当年另一杰作《轩辕剑外传——枫之舞》更叫笔者震撼。虽然比“仙剑”早半年，但是开场时棋盘落水变色冲走，再到少室山雪地里渐走渐消的脚印都说明本作美术细节上比起国外大厂毫不逊色。机关人则一下子让笔者想起周穆王的传说，接下来少室山的巨蛙和龙骨桥，以及后来山洞里潜藏的机关人军队和公输班墨子，再加上多彩的野外事件，一起勾勒出一个亦真亦幻的奇幻世界。炼妖壶系统虽然已有日本《女神转生》的先例，但是Domo依然作出了自己的特色，妖怪除了做战斗同伴还可以装备，游戏深邃的思想底蕴也奠定了整个系列的基调。当时不止大宇双剑，国产游戏可谓一片欣欣向荣。除去《金庸群侠传》《炎龙骑士团》等现在都十分知名的作品，还有建设+即时战略的《殖民计划》，AI设计大赛得奖作品《将族》，哪怕在PC并不擅长的动作游戏领域，也有熊猫电子的《三国志武将争霸》《水浒传-——梁山英雄》等一批脍炙人口的名作。当时的国产游戏圈类型齐全，而且质量不低，在和国外游戏的较量中硬碰硬的打下自己的一片天地。在1995年还能推出中国人自己的游戏主机A-can。无怪乎当时有日本游戏业研究者乐观地估计，当时的台湾省游戏制作业能在几年内对日本同行产生严重冲击。1997年之后，大陆游戏业也开始发展，前导、逆火、创意鹰翔等公司纷纷成立，而且挑战了制作难度很高的即时战略类，制作出了一大批在当时品质不俗的作品。


早期的2D动作游戏《水浒传——梁山英雄》


武侠题材也可以做出多种类型来——《天下霸图》

打败国产单机游戏的究竟是谁？

但是，如果我们观察一下世界各地游戏市场的历史，就会发现再火热的游戏类型也只能各领风骚仅几年。欧美从80年代末到90年代中AVG和RPG当道，后来纷纷步入低谷，被FPS和RTS等类型取代。日本的游戏机市场早期以ACT和STG称雄，到了超任和Playstation当道时则以RPG打天下，《最终幻想》和《勇者斗恶龙》二大国民作品的走向可以决定一台主机的生死。但是从PS2时代到现在，日式RPG长期走衰，重要度下降，ACT等类型借着3D东风再度成为市场显贵，现在更以各种异质作品称雄市场。同一类型内游戏的风格和流派也在不断的丰富，AVG里《猴岛小英雄》和《神秘岛》风格截然不同，RPG领域黑岛RPG和过去的《巫术》《创世纪》也有极大的差异。目前的二巨头Bethesa和Bioware也很难说有什么相似点，FPS中迷宫厮杀的《毁灭战士》和现在指向性明确的《使命召唤》在关卡设计上观念迥然相异。有和RPG、AVG技能相结合，只能单机的Bioshock，也有网战的Battlefield；有强调团队作战的CS，也有偏向于个人能力的Quake。RTS方面玻璃渣的微操型，和《战锤40K》以及《最高指挥官》这种强调大局观的也不一样。日本游戏里《最终幻想》一向强调大量的剧情演出，在系统上求新求变，不断将前作系统推翻重来，《勇者斗恶龙》则以冒险队伍的培养，朴实无华的过场，冒险感和厚重的剧本取胜。掌机上《口袋妖怪》从不以剧情为卖点，靠的是怪物的收集育成交换和对战，《世界树的迷宫》则在“萌”元素的包装下重新拾起了古老巫术的迷宫冒险。老的市场霸主被取代以后，并没有消亡，而是在继续发展。国外游戏风格和类型的不断细分，就像树木不断长出新的根须，牢牢抓住了它赖以生存的泥土——玩家群。新的风格和类型不但扩展了自己的玩家群体，还跨越了文化隔阂飞向海外。日本游戏行销全球自不用说，欧美游戏在日本也开始抬头，《侠盗猎车手》的几代作



国产游戏在3D动作化的尝试上浅尝辄止

品在日本都突破了40万，去年的《上古卷轴Ⅳ》日文版打败了一系列日式大作拿到了《Fami通》PS3/Xbox360双游戏赏。



即便是FPS，求新求变的欧美厂商也会做出多样化的风格来

反观国产游戏圈，90年代末以来开发的游戏类型却日渐减少，3D动作类浅尝辄止，即时战略也消失了，游戏类型不断缩减，到最后除去少量回合SLG作品，就是大量的武侠类RPG。此类作品往往系统简陋，只是简单模仿“仙剑”，剧情也依旧延续多角恋+悲剧的结构，可怜的女主角们到头来总是少不了挨一刀。究其原因，无非此类游戏受玩家欢迎，而且制作简单。数据少，调整系统平衡轻松，也不用像即时战略那样考虑人工智能和寻路算法，也不用考虑动作类游戏的视角和手感调整。成本低，制作简单，周期短，来钱快，厂商当然乐此不疲。在这种短视政策的影响下，游戏风格渐渐单一化，制作水平停滞不前。很多大厂商只满足于国内市场，却没预计到国外游戏市场全球化后带来的大幅进步。除了目标之外，很多厂商过于强调文化隔阂，却没想到另一句“民族的就是世界的”。在游戏市场全球化所带来的巨大资金和技术进步面前，国产厂商却止步不前，这在游戏3D化以后更加明显，就算买来外国引擎也没法达到国外游戏的技术水准，甚至远逊于国外业余或半业余人士制作的共享/同人游戏。

与其说是网络游戏取代了单机游戏，不如说是单机游戏自己打败了自己。就好像一座城堡，守军放弃了野战，放弃了护城河，放弃了城墙，等敌人来到的时候，发现自己只能孤零零地守住几个塔尖。失败的种子在那些年早已埋下，《传奇》和《石器时代》只是加速单机游戏衰败的催化剂。



不进取无复兴



现在的国产单机市场，除去《幻想三国志》和大宇双剑，几乎只剩下《三国群英传》《风色幻想》《明星志愿》。不少作品不断套用前作引擎，很多作品与其说是续作，更不如说是资料片。在网络游戏的映衬下，单机游戏的形象愈发可怜。单机游戏同质化倾向也愈加明显，最热门的都是仙侠类RPG，连大宇双剑在不少地方的风格也趋于统一，战斗系统从最早的回合制，到模仿《最终幻想》的ATB制，以及现在模仿《格兰蒂亚》那样的共用进度槽，但因为系统数值调整不佳，始终没有取得当年Domo炼妖壶那样的成功。上世纪90年代中国产单机游戏曾经缩短了距离，现在又被拉开了，技术层面上国产单机游戏又回到了起点——辛辛苦苦十几年，一夜回到解放前。去年的《仙剑奇侠传四》大获成功，似乎给人看到一丝单机游戏的希望，但是不得不说，“仙剑4”虽然在剧情方面达到了一个新高度，但是在光影表现、视角控制、程序优化、战斗系统的规划上仍有不少瑕疵。游戏虽然使用了Renderware引擎，画面和配置却远逊于使用相同引擎的国外作品和目前主流3D网游。对于老玩家，有优秀的剧情和音乐做保证，这些小瑕疵当然不会成为问题，但是新玩家在沉浸入如诗如画的剧情之前，这些小瑕疵聚集起来，却有可能成为致命的拦路虎。欧美单机RPG也曾陷入低谷，当时杂志甚至用“RPG已死！？”这样的标题来形容形势的危机，但是《魔法门Ⅵ》的热卖却让人看到RPG复兴的曙光，最后黑岛的《辐射》和《博德之门》横空出世，成为了欧美RPG的救世主。《魔法门Ⅵ》是对老式RPG成就的总结，《辐射》《博德之门》是RPG新方向的号角，就《仙剑奇侠传四》而言，其制作水准更接近前者，其成就足够叫老玩家满意，但还不是单机游戏复兴的发动机。

姚仙在4月6日出席北大面谈会曾经说过：由于现实是大部分的单机游戏玩家是一直忠诚的老客户，他们希望能看到他们喜欢的那种经典味道，所以游戏风格的设计也要尽量满足这部分人的需求，创新一直会有，但一些内在元素会一直延续。作为国产单机游戏的元老，两大王牌系列《大富翁》和《仙剑奇侠传》的创始人，他的话揭示了目前单机游戏的窘境——开拓新市场无力，只能力争守底。但是去年的《仙剑奇侠传四》所引发的热潮让我们看到国产单机游戏尚大有可为，还有非常多的玩家在期待优秀单机游戏的诞生，整个市场还有深厚的潜力可挖。当然，国产游戏有着缺少资金在内各式各样的困难，但是这些在90年代初的草创时期就一直存在，波兰和土耳其的例子也告诉我们在目前的条件下困难不是不能被克服。重要的在于，国产游戏何时能找回进取精神。本人衷心期望“仙剑5”在让老玩家满意之余能够再接再厉，成为国产单机复兴的发动机。P



从“仙剑4”可以看出国内单机游戏市场仍然是大有潜力可挖的



在艾泽拉斯大陆上追寻玛雅人的脚步

■广东 八云紫

众所周知，艾泽拉斯大陆是暴雪娱乐创造的一块奇幻大陆，在这里有着魔法，有着怪异的种族，有着各怀鬼胎的神祇，总而言之，这是一个与我们现实世界大不相同的未知大陆。但是就好像所有的文学创作都来源于现实一样，艾泽拉斯的世界也不可能是凭空从暴雪设计人员的脑子里蹦出来的，自然有它的现实渊源。艾泽拉斯的种种来由，以前我们已经看过不少的相关介绍，而今天，我要带领大家到艾泽拉斯大陆上去探访一群玛雅人。

（注：玛雅文明是中美洲古代印第安人文明，美洲古代印第安文明的杰出代表，以印第安玛雅人而得名。主要分布在墨西哥南部、危地马拉、巴西、伯利兹以及洪都拉斯和萨尔瓦多西部地区。玛雅文明约形成于公元前2500年，公元前400年左右建立早期奴隶制国家，公元3～9世纪为繁盛期，15世纪衰落，最后为西班牙殖民者摧毁，此后长期湮没在热带丛林中。）

一、一切源自祖尔法拉克

暴雪是个讲求创新的制作公司，但是在某些方面他们却意外的中规中矩，有时候这种固执甚至造成了一种令人哭笑不得的结果。

比如说希利苏斯的虫子们。奇拉虫人明明是一群虫子，可是经历过安其拉开门的老玩家一定知道，原本以为会在开门之后涌出海量《星际争霸》中的刺蛇，到了最后却发现出来了一群《木乃伊归来》中的狗头阿努比斯，当时骑着科多提着双手战斧惊得我下巴都掉地板上了。


发展到末期玛雅城市，祭祀的祭坛是城市中心（影片《启示》剧照）


WoW中的无疤者奥斯里安与阿努比萨斯守卫者

究其原因大概是因为希利苏斯被暴雪设计成了沙漠地形，暴雪的设计人员显然认为在沙漠地图里就应该更多的体现尼罗河流域的文化特征。所以当玩家冲进安其拉废墟的时候，我们看到的是一个类似埃及城邦废墟的副本，最明显的就是打黑曜石Boss之前的那个长方形水池，我们可以轻易地在任意一部和古埃及有关的电影或者游戏里看到类似的东西，就更别提最后的Boss无疤者奥斯里安了——去看《木乃伊归来》吧，那里面有好多他的兄弟。


祖尔法拉克里的百人斩金字塔

同样的，暴雪在另一块沙漠地图塔纳利斯也遵循了这个理念，所以当你进到塔纳利斯唯一的中立副本祖尔法拉克的时候，你将再一次领略到浓厚的古埃及风韵。这次你不但能在一个巫医Boss那里亲身体会一次面对木乃伊的感觉，你还可以在地上看到数量众多的食人甲虫——就是《木乃伊归来》里埃及墓穴里到处都是的那种。唯一与古埃及不大搭调的得算是祖尔法拉克里的金字塔——就是著名的百人斩任务的发生地点。按理来说，这样一个副本里的金字塔本来也该是正统的埃及风格，就算你做不出胡夫金字塔那么大的块头，至少外观看起来要差不多才对啊。可祖尔法拉克里的那个金字塔完全不是那么回事，他看起来更像是与埃及隔了一块辽阔的大西洋的另一个大陆上另一个文明的作品。

没错，它是一座玛雅金字塔。


插在长矛上的骷髅，是一种征服与荣誉的象征

暴雪不可能犯如此低级的错误，因此这只能是故意而为之。比较祖尔法拉克副本和安其拉系列副本，我们可以发现它们之间有一个决定性的不同：他们的主人。安其拉是古代虫人帝国的首都，而祖尔法拉克则是古代巨魔帝国的首都之一。那么，这些长着獠牙的家伙们和地球上莫名其妙地消失的那个古文明到底有什么联系呢？让我们带着这个疑问展开我们的艾泽拉斯之旅。

二、走访艾泽拉斯上的巨魔遗迹

为了弄清祖尔法拉克里的玛雅金字塔是否是暴雪为巨魔们量身订做的，我们必须寻访更多的巨魔遗迹以寻求证据。抛开因为暴雪奇怪的固执而莫名其妙地呈现出“多文化融合”特征的祖尔法拉克，下面让我们去看看分布在艾泽拉斯大陆其他地方的古巨魔帝国遗迹。


玛雅太阳金字塔：老玩家看到这个必然想到血神哈卡


WoW中的巨魔都市辛萨罗

除却塔纳利斯的巨魔副本，玩家们在魔兽世界里能够在50级以下接触到的规模较大的巨魔建筑群，就只有辛特兰的辛萨罗，部落玩家们可以接到一系列与这个古代遗迹相关的任务，奖励还不错。作为古巨魔帝国的首都，辛萨罗呈现出非常明显的玛雅文化特征。

它的建筑都是阶梯状的，玩家行走在整个建筑群内部，就好像走在一连串巨人族使用的台阶上一般。而在这些大阶梯之间，玩家们还可以看到许多一眼就能让人想到美洲土著的装饰，比如篝火，以及对方在篝火旁边的白骨和长矛。而暴雪将这些建筑特征运用到了之后每一个以巨魔为主题的副本中。

比如在TBC开放之前非常有名的20人副本祖尔格拉布，以及TBC之后刚刚开放不长时间的10人副本祖阿曼。这两个副本玩家在进入副本之前首先就是一段长长的阶梯，在玛雅遗迹中经常可以看见这样的阶梯，这些阶梯最明显的特征是，在阶梯两边有同样呈阶梯状的护栏。而在这段阶梯开始的地方往往可以看到两个图腾雕像，和照片上美洲原始森林里的那些废弃图腾雕像长得一模一样。进入遗迹之后你还可以看到无数类似的雕像。

更加能够体现古巨魔帝国的玛雅文化特征的便是祖尔格拉布的最终Boss，这个怪模怪样的大Boss站在副本中央的大祭坛上，这个祭坛看起来像极了最著名的玛雅遗迹“太阳金字塔”。而祖尔格拉布的另一个Boss血领主，则镇守着一座和“月亮金字塔”十分相似的祭坛。到了祖阿曼里，暴雪干得更绝，他们把每个Boss都放到了一个类似古玛雅金字塔的祭坛上……

而换取祖尔格拉布套装的那个小岛上，赞达拉巨魔部族除了那些看起来很有夏威夷风韵的茅草屋子外唯一的石质建筑（就是大家销毁哈卡莱水晶以换取声望的那个地方）也和美国贝利兹发现的玛雅神庙长了一张同样的脸。另外值得一提的是，这几处巨魔副本中所呈现出的自然环境，无一例外的充满了热带雨林的自然带的特征，而这正是现实世界中玛雅文明所生存过的自然环境。

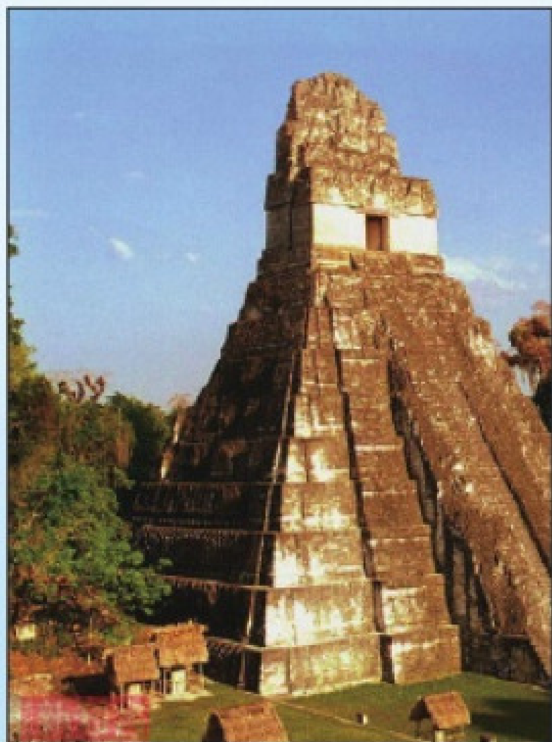

吸引着无数游客的玛雅遗迹



隐藏在丛林中的祖尔格拉布

探访到此，我几乎可以确定，巨魔们是从古地球穿越过去的玛雅人，他们在穿越的路途上发生了基因突变，所以就变得……

三、文化内核才决定了真正的相似


在祖尔格拉布中玩家们可以找到相似度十分高的建筑，一个驻守着血领主，另一个是著名的祖尔格拉布附魔的地方。

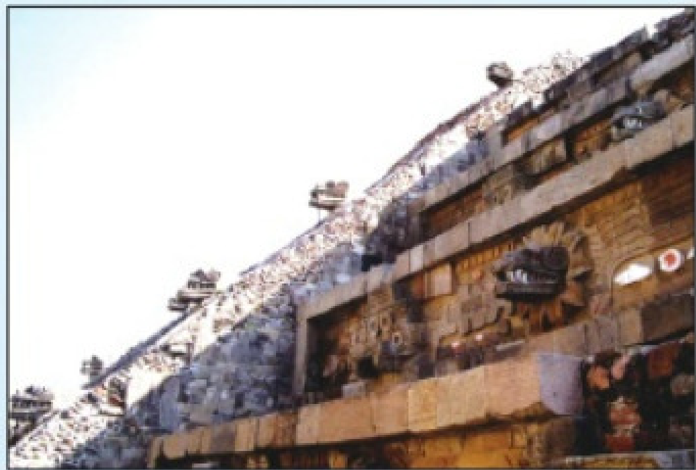
虽然遭遇了基因突变，这些勇敢的超时空旅行者仍然固执的保留了他们的文化。其中之一就是血祭。

玛雅文明诞生在上古的蒙昧时期，那个时候人们对天地万物都怀抱着一种敬畏的心理，相信这所有的一切都是由精灵们主导，因此必须通过祭祀献上祭品，来换取精灵们的欢心。所以玛雅的城邦都是在集中祭祀的基础上建立起来的，人们最初是为了方便祭祀而聚集在一起，因此每一个城邦的中心必然有一座或者数座祭坛，也就是玛雅金字塔。当然也有人认为那些金字塔其实是天文台，不过暴雪似乎支持的是前一种判断。

所以在每个巨魔建筑群中，你都可以看到很多的祭坛，就连不是副本的辛萨罗都不例外，在辛萨罗的最高点（也就是城市的中心），你会看到一个环状的祭坛，部落这边还有个精英任务与这个祭坛以及为它准备的祭品有关。而既然有祭坛，当然会有负责主持祭祀的祭司，这些祭司一般都是Boss。不，实际上，祖尔格拉布和祖阿曼中除了哈卡外几乎每个Boss都是祭司。

而祖阿曼的限时任务也是以祭祀为主题的，一进祖阿曼大门，计时刚开始的时候大家会听见不知在何方的Boss大喊：这一批祭品就要XX了，而你们，就是下一批！正是因为每个古代巨魔遗迹都和祭祀有关，而且这个还是活人祭祀，我们在巨魔们的领地里才能看到如此之多的人骨堆……


1000年前这里也曾繁荣


玛雅祭坛侧视图，很眼熟吧？

玛雅人崇拜太阳神、雨神、五谷神、死神、战神、风神、玉米神等神，这点似乎和巨魔有所不同。巨魔们似乎信仰的是一种图腾崇拜，他们崇拜自然界的动物之类的，所以祖尔格拉布里的祭司们分别以蝙蝠、蛇、老虎、豹子之类的作为自己的特征，所以玩家们也经常将这些Boss称为豹女之类的……不过在信仰方面两个种族有一点是类似的，玛雅人相信灵魂不灭，经常会祭祀自己的祖先，而在艾泽拉斯大陆上，巨魔NPC们最喜欢说的大概就是“我们的祖先庇佑着我”。而在击倒各个副本里的巨魔Boss时他们经常会说：“宁静，终于到来了。”这表明他相信迎接他的并不是死亡，只是永恒的宁静而已。这也是相信灵魂不灭的另一个佐证吧。

另外一点相似的就是玛雅人的毒蛇崇拜。大概是出于对森林中的眼镜蛇的恐惧和敬畏，在玛雅文化甚至整个中美洲古代文化中眼镜蛇都拥有自己独特的地位，玛雅的祭司们大多手持双头眼镜蛇杖，而在《魔兽世界》中，妖术师金度掉落的那根眼镜蛇棍子大概也是老一辈玩家们记忆里的经典了吧。




一个是游戏中的血神哈卡，另一个是玛雅传说中的羽蛇神，怎么样，这两兄弟长得还真够像的吧？

这种蛇崇拜逐渐发展就形成了玛雅文化中的羽蛇神崇拜。羽蛇神又名库库尔坎，是玛雅文化中掌管星星、立法的神祇，同时也是祭司们的守护神。羽蛇神的形象在玛雅传说中被描述为“蛇身，带羽翼”，简单来说就是长着翅膀的蛇的形象。提到长着翅膀的蛇，经历过祖尔格拉布时代的老玩家们会想到什么？没错，就是哈卡。本来嘛，黑暗泰坦萨格拉斯麾下的犬王哈卡，怎么可能长着这么个寒酸模样。至少在《魔兽世界》的官方小说“上古之战”三部曲里，他完全不是现在这个样子，所以说玩家之所以在游戏里看到这个怪模怪样的哈卡，完全是暴雪奇怪固执的又一个体现，暴雪的设计人员们大概认为在这个全盘玛雅风格的副本里出现一个西方式的恶魔角色很不搭调，所以才把它设计成了玛雅传说中的羽蛇神的样子。奇怪的是，他们似乎不觉得在古埃及风格的副本里出现玛雅金字塔很不搭调。对于这个，我们只能说，暴雪的思维已经不是我们这些凡人能够揣度的了……


玛雅遗迹 赞达拉部族：美国贝利兹的玛雅神庙遗迹之一，看起来是不是很像赞达拉部族小岛上的那个神庙？

最后要提到的是巨魔的历史与玛雅历史的相似，玛雅文明中各个城邦为了争夺祭品而互相征战，从而导致了文明的衰落，他们的后裔最后被外来的掌握先进火器的西班牙人所击败，而巨魔的历史也几乎可以说是一部内斗的历史，艾泽拉斯大陆上强大的古巨魔帝国最后败于从高等精灵那里学习了魔法的阿拉索人类联军，可以说是和他们现实中的祖先殊途同归了吧。

没能延续至今，可以说是大多数古老文明都难以逃脱的宿命，不管是在游戏里还是在现实中。而在完成这篇文章之后，笔者在使用自己的巨魔账号时，必定也会有别样的感受。希望能将这种感受，带给正在看这篇文章的你。

▶深度关注

中国玩家：打遍外服又如何？

在中国网游市场持续繁荣、玩家数量极速增长的同时，有一个玩家群体从来无法被忽视，他们正奋战在中国大陆以外服务器。这些去外服的玩家在不同时刻展现出不同的面目。有些人曾经踏平外服，有些人则饱受外服的歧视，还有的人只想默默无闻继续玩下去。想弄明白这些人在外服的生存状态并不是件容易的事，何况他们已经被定性成一帮害群之马。我们且从一篇玩家投稿中窥探一类外服玩家的所思所想。

■山东 黑白无常

在我动笔写这篇文章之前，我一直在想为什么我还要坚定地呆在韩服。给中国玩家正名？太高尚了，而且正也正不过来；体验最新的游戏？以前有这样的想法，但是你想搞一个韩国游戏的内测号，还不如求个国内网游公司的亲戚来得方便。我想留下的理由非常简单，就是惯性——有那么多一起玩过来的朋友还在这里，要分开总是有些舍不得。其实留在韩服的人都很不容易。有谁知道我们这些在韩服打拼的人受了多少窝囊气，遭遇过多少白眼？又有谁知道我们在韩服怎么把韩国玩家打得落花流水、满地找牙？有谁知道韩国运营商为什么一夜之间封掉IP，葬送我们几个月在游戏中的努力？我总是看到一些人装模作样地说“中国玩家素质太差”“中国玩家去国外丢人”，我只能说这些人要么就是人云亦云，外国玩家说什么就信什么。有句俗话叫“林子大了什么鸟都有”，中国玩家里可能也有些素质不高的人，但如果你要说韩服的中国玩家都是这个德行，我就要反问你：你了解韩服的中国玩家吗？



去外服体验新游戏是许多人的初衷，但是有很多游戏迟迟没有被引进，有很多人最后也留在了那里

韩服血泪

我想我自己的经历很能说明问题。我本人供职于山东青岛的一家韩资企业。因为青岛离韩国本土很近，许多韩国公司在这边做贸易。我大专毕业后没有找到专业对口的工作，在家呆了两年。就是在这段时间里，我有了大把的时间玩游戏。本来我是个《星际争霸》迷，平常就是打两盘“星际”。后来我几个玩“星际”的朋友都去玩网游了，我也跟着他们去玩《传奇》《天堂》。刚上手的时候觉得非常枯燥，不过因为有朋友在，慢慢也玩出了点名堂。因为我家这边韩国公司越来越多，我就去突击学了一年多韩语，应聘进了现在这家公司，给公司的内部刊物做翻译兼编辑。



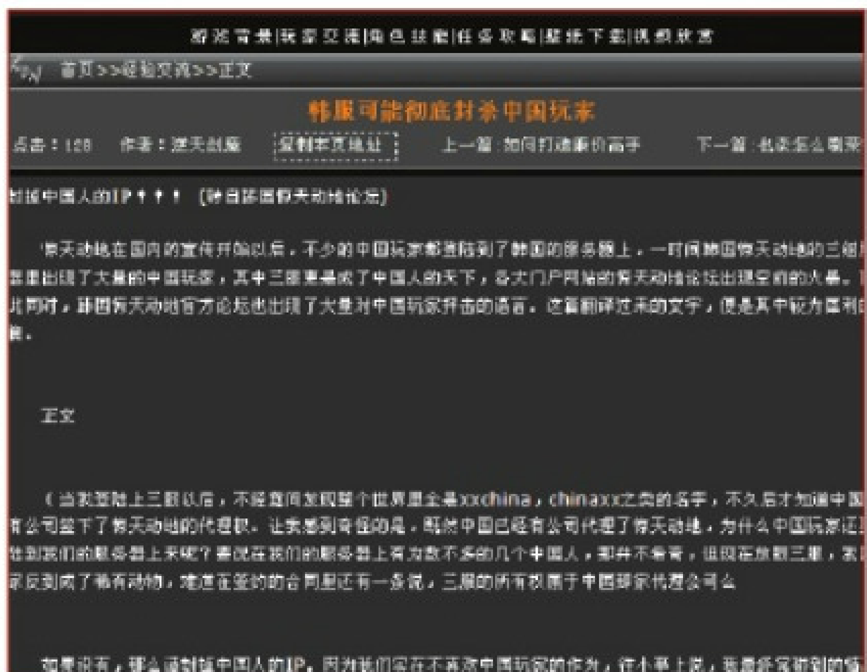
《天堂》和《天堂Ⅱ》的韩服没有遭遇过运营危机，也一直维持着高人气，这也是许多中国玩家想在那里扎根的最重要原因

因为我懂韩语，在朋友里面就成了人才。正好我们公会组织人去韩服体验一款新游戏（名字就不说了，免得被认识的人对号入座），我就发挥了很大的作用，帮他们翻译注册页面、找身份证软件；进了游戏还要告诉他们怎么玩——因为只有我能看懂里面的任务提示。我们在这款游戏里玩了两个月，直到国服开始测试才慢慢退出。

这两个月可以说很有典型性，让人感到了在外服的苦辣酸甜。在我们进入时，这款游戏已经开放测试一段时间了，新手村很少看到小号。有个韩国玩家看到一下子多了一群人在练级，就过来搭腔，想一起练，我就把他组了进来。进来以后他开始跟我们打招呼，但会里的朋友没有一个人会韩语，大多数人进游戏看到的字都是乱码，完全不知所云。我当时也很傻很天真，跟他说，我们是一个中国公会过来试玩的，语言不通请多多包涵。结果那个韩国玩家什么也没说，一个人退队就走了。连着几天，我都碰到这样和韩国玩家交流的难题，大多数碰到的人都对中国玩家敬而远之。当时，国内网络上还没有多少人在讨论中国玩家的“国际形象”，我们都很纳闷，为什么



去韩服打钱的人多，那是因为韩国玩家的需求旺盛，韩国玩家有什么理由瞧不起我们的苦力呢？



游戏背景|玩家交流|角色技能|任务攻略|壁纸下载|视频欣赏

首页>>经验交流>>正文

韩服可能彻底封杀中国玩家

网络上韩国运营商要封杀中国玩家的消息不绝于耳，究其原因恐怕不仅仅是中国玩家“贪婪而无礼”

我们大老远去了韩服却不受欢迎。直到有一天，一个跟我认识了几天的韩国玩家半开玩笑地跟我说：“不聊了，不耽误你去打钱。”我才意识到，韩国玩家眼里的中国玩家很多都是金币农夫。



早期韩国网游功利主义盛行，这种以PK、城战为主的游戏不是你死就是我亡。打不过中国玩家就给GM打小报告，这样的做法难道就光明磊落?



一些韩国运营商驱逐中国玩家，恐怕是因为大部分中国玩家很少在韩服消费道具。这样的“穷鬼”，留着还有什么用呢?

我在游戏里认识的中国玩家里几乎没有打钱的，大多数都是跟我们一样过去体验游戏的（真正打钱的都是打钱工作室组织去的，据说人数不少）。因为很多游戏韩服测试都比国服早，有些大型公会在有意进驻某个国服游戏时会组织些人去外服体验一阵子，这样国服开了之后有利于在游戏里抢占地盘。另外，过去写韩服网游评测的人也不少。但不管哪一类人，真正像某些人说的去外服丢人现眼的，至少我还没怎么看到。我总是看到国内一些网站上转载一些韩国玩家的帖子，说中国玩家怎样怎样。我也承认可能有些人的确行为不端，但是要以“中国玩家”这个整体形象而论，我觉得事情并没有严重到那个地步。至于为什么韩国玩家这么不待见中国玩家，恐怕还要从他们自身去找原因。

外服终究是外服!

在韩服陆陆续续玩了几年，感觉比较明显的一个迹象是，韩国的网游运营商和玩家天然地排斥外来的玩家。当然，这其中主要是中国玩家。韩国运营商对待中国玩家的态度可谓简单粗暴，从早期封IP、代理，发展到后来客户端加密等手段，无所不用其极。举个例子，2006年底，光通代理的《神泣》开始在国服内测。因为当时内测号炒得烫手，很多人转而去韩服注册体验。谁也没想到韩服这时就有意识地“驱逐”外国玩家。在一次普通的版本更新后，玩家双击游戏启动程序就会出现“Korea Version”的字样。很明显，韩服升级后对玩家进行了一定的验证。很多去韩服的玩家十分慌乱，怕自己无法在韩服进行游戏了。后来才有玩家破解了这一验证，方法很简单——直接用更新前的启动程序覆盖即可。后来发现不管用的韩国运营商就强制玩家更新到最新版本。这样除非用代理，就没法上游戏了，运营商的目的终于达到。

我和朋友们私下里也在讨论韩国运营商的举动。我们猜测，一部分原因是某些在国服运营的游戏，韩国方面必须保证中国代理公司的利益，所以限制其他地区的人去韩服。还有一些韩国运营公司，则是出于盈利的目的限制中国玩家进入。因为在几乎清一色免费游戏的韩国市场，能稳定地在韩服消费的中国玩家毕竟不是很多。由于韩国人口的限制，不可能出现太多像中国这样在线百万人以上的游戏，可能几万人在线就很满足。这样，那些涌入韩服只体验不消费的玩家，不仅占据了服务器资源、虚抬了在线人数，最后还不能给这些运营公司送钱。所以从运营公司层面上，当然把短期内大量进入的中国玩家视为眼中钉。



有很多人问，韩服的气氛是不是很好？其实也未必，韩服的气氛再好，能有日服好?

而韩国玩家的表现又如何呢？个人认为，尽管的确有素质不高的中国玩家存在，但少数韩国玩家莫名其妙的优越感，是中国玩家形象被丑化的一个重要原因。在韩服，即使是我这样能比较流畅地用韩语交流的人，也交不到几个韩国朋友。因为你和他们的成长背景、关心的流行话题以及喜欢挂在口边的网络用语都不一样。你表现得再努力，也不过是个说一口奇怪韩语的外国玩家。在练级网游这种很功利的环境里，你的朋友不仅要谈得来，还必须能给你带来利益。我想我在他们眼里还很难达到这一点，就更别提我公会里那些朋友了。这样一来，很明显，中国玩家其实根本没法融入韩服，顶多是自己成立个公会，自己玩自己的。



许多人从韩服回来，反而会觉得国服也不错

两国玩家交流得越少，就越容易出现隔阂。我在韩服见过一些双方闹翻的场景，有时原因很简单，就是因为中国玩家在一个地方打怪，韩国玩家没抢到。某些韩国玩家知道面对的是中国玩家后，会说些难听的话，就算听不懂也猜得到几分。我还看到一个韩国玩家，大概是个经常打击中国玩家的“专家”，用拼音和中国玩家对骂，中国玩家也用“pao cai”“mao”之类的话回敬他。一旦因为心态问题吵起架来，不管是打嘴仗还是PK，那就不光是某一方的责任了。但是既然你身在韩服，多数情况下又语言不通，那么最终有嘴说不清的就是你自己——毕竟你无法用他们的语言去争辩。曾经看到某个打钱工作室的人说，在那边你必须夹着尾巴做人。因为像他们这样去打钱的人，其实最重要的是效率，时间就是金钱，“哪有闲工夫和他们扯东扯西？”他感叹：“在《魔兽世界》里被人看不起，那是有东西方差异。凭什么我们在‘泡菜’里老老实实打怪，你们也不放过？你们韩国玩家有种，不买我们打的钱，我们自然就不去韩服打。没有我们打钱，你们怎么能买到那么便宜的金币？”



《魔兽世界》美服理论上也不接受其他地区的玩家。但即使暴雪知道你来自亚洲，处理起一些纠纷来也能一碗水端平，绝不会出现一边倒的情形

归结为一句话就是，外服终究是外服，那不是你的地盘。

外服的中国玩家恐惧症

就像我在前面写的，中国玩家在韩服到底做了些什么，恐怕不是舆论一直在描述的那么简单。其中有偏见，也有被夸大的成分。平心而论，许多中国玩家去韩服，是因为他们真心地想在那边玩，而不是找韩国玩家的茬。但在外服上，即便是鸡毛蒜皮的摩擦，也很容易出现剑拔弩张的对立。大概许多事件的处理，会让双方都不够满意。2006年，就发生了进驻韩服《魔剑》的中国CN公会和服务器上众多韩国公会展开大战的事件。当时双方在韩国Thurin服务器上拉锯，矛盾最终升级为两个公会各自拉拢势力，并反复争夺及占领对方城池、破坏建筑，刺杀敌对公会成员进行报复。最终韩国《魔剑》的运营商介入了这场战斗，据说给予了本国玩家“超越游戏规则”的支持才平息了此事。可见，中韩玩家的对抗由来已久。无论是韩国的玩家来到中国服务器，还是中国玩家远征韩国战场，好像总是能挑起规模不小的骚动，并最后升华到民族情绪的高度。这样复杂的矛盾，怎么能只怪罪到中国玩家头上呢？


都说中国玩家去韩服用外挂，难道韩国玩家就都很规矩，都不用外挂吗？


许多中国玩家克服了语言障碍和资料的匮乏，很快在韩服混出了名堂，这恐怕才是韩国玩家所担心的

中国玩家到外服去，首先要克服的就是语言障碍。许多去韩服的朋友，至今也不认得几个韩语字母，仍旧靠着国内网站上公布的资料在游戏里摸索。朋友就更少了，中国玩家到了外服表现得都很抱团，因为你只能靠自己人互相帮助。但就是这样，一些聪明的玩家仍旧可以在不利的因素中前进，在游戏中的升级速度比很多韩国玩家更快，装备和操作水平也迅速得到提高。许多韩国玩家据此就说中国玩家都是练级狂人或者用了外挂。其实，许多韩国网游到现在也还是比谁练得快，谁快谁就能在各个势力的战斗中保持领先地位。就此，一些韩国网游以中国玩家过多会影响韩国玩家的游戏乐趣为由，一夜之间封掉了中国玩家的IP。

我看到许多人拿中国玩家在《大航海时代Online》里的表现说事，说中国玩家太好战。但是我要说，游戏开发商不在游戏的开发阶段设计好，留下了无数个漏洞，玩家为什么不可以利用呢？《真三国无双Online》里的玩家可以自己建个小号，用大号杀小号攒PK的战绩。这么愚蠢的漏洞，竟然一直保留到国服测试期间，恐怕游戏开发者的责任会更大一些吧。

一句话，游戏的规则就是这样。难道我升级升得快、PK打得狠，这也算有罪？

抬起头在外服生存

我想，归根结底的原因是韩国运营商想保证本国玩家的利益。在这个前提下，没有游戏中的公平可讲。比较一下韩国玩家在韩服的表现，照样有人刷屏，照样有骗子，当然也有打钱的。韩国玩家行为不端，顶多有人谴责两声；中国玩家出了什么事，倒霉的就是整个玩家群体。我可以负责任地说，如果在一个热门游戏的韩服有100个中国玩家，其中有30个用外挂，还有70个是正常的玩家。如果你总是抓住那30个人不放，就是蒙蔽广大玩家的眼睛，自己人看不起自己人。要是这些游戏里的中国玩家都用外挂，那么韩国运营商多省心，直接封外挂就行了，何必不道德地用封IP的下作手法保护那些打不过我们的人呢！


某种程度上是中国玩家支撑着韩国的网游产业

我身边的很多朋友都不会在韩服长久呆下去，因为那里总给人一种异乡的感觉。我一直在劝他们，如果你觉得还能坚持，就一定要坚持下去。为什么不呢？外服的运营商从来没有说过，他们的游戏只针对本国、本地区的人测试。我们既然可以在外服登录，而且在很多外服上站住脚，我们就要在那里奋战下去。不仅让外服的玩家看到中国玩家的力量，也要用行动让那些唱衰外服中国玩家的人彻底闭上嘴！


中韩玩家要想和谐友爱并非不可能，但要改变的绝不仅仅是中国玩家


何需忍气吞声，团结起来，用我们强大的实力将怯懦的人轰至渣！

编后：当《大众软件》第11期的专题企划《中国玩家谈外服》即将付梓时，我信箱里出现了这么一篇火力十足的长文。这当然是个选题上的巧合。但我想，这位朋友有感而发写下这样的文字，也和几年来关于中国玩家国际形象的探讨密不可分。我曾经想把这篇文字推荐给生铁，可是和专题中相比较，文中所表达的观点实在是南辕北辙。作者并没有回避“丑陋的中国人”这个话题，而且从一名玩家的角度阐述了他的理解。我想我没法完全同意他的看法，但是看到这篇语句流畅、观点鲜明的投稿，我也实在没有不刊登它的理由（原文标题有所不同，参照第11期专题企划做了修改——编者注）。总之各位读者，如果你看了这篇文字有什么感想，想表示赞同还是想拍砖，可以给我写信，我的信箱就印在这行字下方。

▶在线事件

黑金：无尽的任务

《魔兽世界》2.4补丁进行了许多功能性调整。一个利好消息是虚空漩涡可以用公正徽章换取了，15个“牌子”加少量金币就能换到这个曾经价值近千G的高端制作材料。这是暴雪为《巫妖王之怒》铺路，将TBC高端内容平民化的举措之一。可是，用牌子买始终赶不上用金币去买。许多国服玩家也许幻想过公正徽章可以用钱买的前景，可不但暴雪不可能这样做，连以往对金币交易态度并不明确的九城也开始重拳打击“黑金”了。

■本刊记者 大漠小虾

黑金，在不同网络游戏中有不同的定义。对绝大多数国内网游运营商来说，黑金是那些通过有组织的盗号行为盗取的虚拟财富。在《大众软件》以往的报道中，已经初步揭示了整个盗号产业链的运作。典型运作方式是，一些懂得盗号原理的人员通过木马等手段，大量获得玩家账号的登录用户名和密码，并转手卖出。购得账号者雇上几个人专门负责开号，将玩家游戏角色里有价值的虚拟财产通过一个临时账号转移出去，能卖的装备、金币挂到虚拟交易网站上出售，或再次转手。显然，黑金最直接的来源就是被不法者盗取的账号。这样的行为极大地影响了游戏的正常秩序，对《魔兽世界》来说同样如此。

过气的盗号狂潮

每天，记者都和数百万《魔兽世界》玩家一样，从密保卡的矩阵里仔细寻找并填写那3组随机数字才能登录游戏。《魔兽世界》如今的账户保护措施不可谓不精密，密保卡、安全锁、手机取回密码等措施基本上已经保证了一个账号的万无一失。这都是从《魔兽世界》以往的经验中汲取的教训。“没被盗过号的人就等于没玩过《魔兽世界》”这句话一点都不夸张。2006年，只用PIN码作为保护手段的《魔兽世界》遭遇了盗号危机。高潮时段，一个公会里每天都可能有几个被盗的人，一时间风声鹤唳。当时九城的反应速度也算比较快，各种密码保护手段都在短期内推出，可以说给玩家吃了颗定心丸。可是，九城当时的动作只是处于守势——不断地更新密码保护方法，但是主动出击打击盗号者的手段几乎没有。度过这次危机之后，打击盗号一事渐渐没有了下文。



没被盗过号的人就等于没玩过《魔兽世界》。但是和被盗号后提出申诉并恢复角色的速度相比，九城对盗号者的打击一直谈不上彻底

进入2008年，随着《魔兽世界》在线人数不断走高，收获寥寥无几的盗号者挨过了严冬，重新活跃起来。原因或许很简单，有些玩家因为嫌麻烦不愿使用密保卡和安全锁；一些只使用密保卡的玩家，既没有小心地查杀木马，也没有定期更换新卡。对一张用了一年多的密保卡来说，理论上被盗号只是时间问题。近日就有玩家博客披露，《魔兽世界》竞技场全国挑战赛冠军Monster Killed战队一名成员的游戏账号在5月6日被盗，经过惊心动魄的密码取回流程才重新把账号拿到手。一位不愿透露姓名的战队成员向记者证实，那个被盗号的人就是他自己。他告诉记者，账号被盗时自己并不在游戏里，是他的朋友在5173交易平台浏览时，无意中发现他的账号正在被兜售，立刻通知了他。盗号者根本没想到他盗来的是Monster Killed的名人，由于只是想卖号，这位战队成员的损失并不太大。



这位竞技场高手的遭遇还算幸运。有的人不但被盗号，还因为当初资料填写不完备无法找回账号。个别盗号者甚至堂而皇之地洗劫公会仓库后退会，悠哉游哉地组野队、下副本

区	服务器	角色
二区	戈古纳斯	鏂圄鮏纐詛
二区	月光林地	騀山嗐嗐嘜
二区	迷雾之海	緋颼罰豥濍
二区	梦境之树	骑都嘶阆而哺
二区	主宰之剑	Fouyuekbes
二区	冰霜之刃	蔡鰈鬉蕖驾
二区	艾森娜	呐抹掷椧翰
二区	冰霜之刃	閑鑁骎鑫綦
二区	梅尔加尼	马大大喇
二区	风行者	徕皱魟皲氲
二区	风行者	瞟洛韵西域
二区	屠魔山谷	韩怠禍可女

从封掉的ID来看，倒是具有典型的盗号者特征。这些账号基本上都是些临时建立的1级小号，但封掉一个这样的号，盗号者就损失了一个价值30元的CD-Key



游戏里卖G的刷屏已经大大减少，因为熟门熟路的买G者早就知道去5173这样的虚拟交易网站“消费”

但不管怎么说，和两年前时相比，《魔兽世界》面临的盗号威胁并不是很严重。为什么选在此时高调打击黑金？私下里有一些传闻，其中听起来很“靠谱”的一个说法是，这是暴雪与九城之间的一个交易。一位玩家在自己的博客里说，暴雪可以给九城《巫妖王之怒》的授权，但是九城也必须做一些事。这就是从3月份开始一系列整治游戏环境的举动，先是大量封杀利用Bug的玩家，打击黑金显然是这件事的后续行动。

暴雪的态度

打击黑金的意愿是否来自于暴雪？我们一时还无法证实。但是暴雪一贯对游戏内的不良行为持严厉的打击态度，这一点倒是符合传闻里的行事风格。作为世界上人气最旺的网络游戏，《魔兽世界》一直是虚拟交易行业口中的一块肥肉。面对严峻的形势，早在《魔兽世界》运营初期，暴雪就花了很大力气整治与游戏相关的虚拟交易。由于《魔兽世界》在设计上已经规避了装备交易的可能，打击的重点就落在了虚拟金币上。暴雪不停地向国外的大型虚拟交易网站发出警告，让他们不要参与《魔兽世界》金币的经营。对那些无视劝告的网站，相关的诉讼也几乎在同时展开。2008年2月，暴雪终于通过法律手段将数家活跃在游戏里的代练和金币交易公司告倒。在诉讼“禁止令”传达后，以《魔兽世界》为主要业务范围的Peons 4 Hire公司直接宣布关门。很明显，那句“所有虚拟财产都归暴雪”的话可不是说说而已。如果说暴雪在通过法律途径宣示了自己打击金币交易的正当性之后，要求《魔兽世界》中国大陆服务器也要同此办理，倒也在情理之中。因为尽管《魔兽世界》的运营权在九城手里，暴雪也不可能独资在大陆地区运营自己的产品，但不管出于漫天要价的目的，还是真的要对九城表示不满，暴雪都对这款游戏的运营拥有很大的控制权。

暴雪的官司打赢之后，在北美《魔兽世界》服务器上，以任何形式在游戏中兜售金币或提供代练服务，都将被视为侵犯暴雪公司权益的行为，并将遭到法律的制裁。这样的宣示不过是再次明确了暴雪对玩家游戏账号所拥有的权力，但从玩家的角度看，他们无法接受自己辛苦付出的努力无法得到保障的现实。其实这里有个很简单的前提，那就是不“违法”就不会封号。可是，尽管暴雪和九城数次强调所有虚拟财产归它们所有，但许多中国玩家还是无法坦然地认同这一条。其中非常重要的一点是，在中国大陆地区，运营商通常只会对盗号行为采取一定措施，而暴雪通过这次诉讼强调的态度是，无论你的虚拟财富和角色来自盗号者还是打钱者、代练者，都是绝对不可饶恕的。这也让人对九城打击黑金的措施产生了疑问，究竟此次封停的数千个账号是来自盗号者还是打钱者呢？因为在大多数人看来，一笔游戏内的金币是“辛苦钱”还是“脏钱”根本无法区分。


Subscribe to Posts Comments

VIRTUALLY BLIND
VIRTUAL LAW | LEGAL ISSUES THAT IMPACT VIRTUAL WORLDS

Blizzard v. In Game Dollar Update: Injunction Entered, Peons Not 4Hire in World of Warcraft Anymore
February 1st, 2008 by Benjamin Duranske

Blizzard's lawsuit against virtual item and power-leveling company In Game Dollar (doing business as Peons4Hire) has settled, resulting in a permanent injunction (.pdf) that essentially shuts down In Game Dollar's entire World of Warcraft operation. Though no monetary damages are specified, the injunction represents a complete victory for Blizzard. The news is likely to be well received by the World of Warcraft player community, which voiced widespread support for Blizzard's move when the lawsuit was filed.

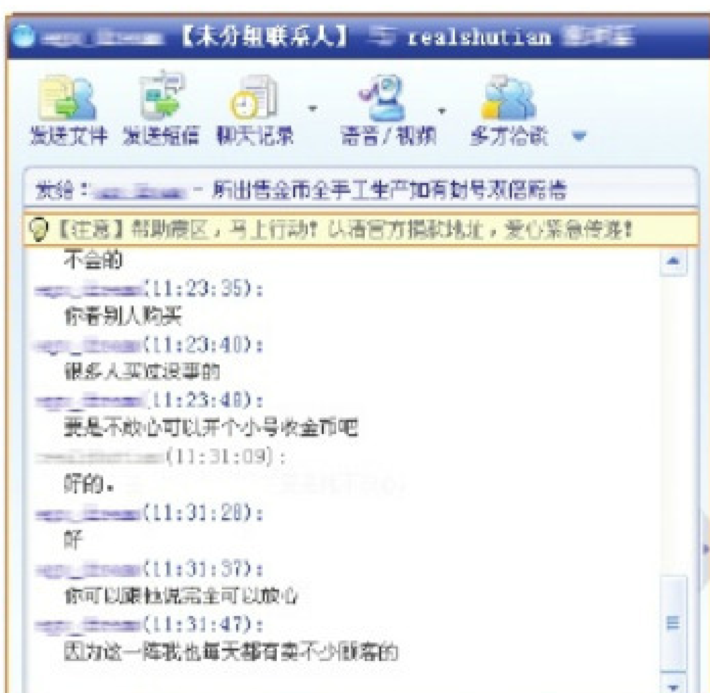
Blizzard brought the lawsuit against In Game Dollar in the Federal District Court for the Central District of California last May. The Complaint (.pdf) alleged that In Game Dollar violated World of Warcraft's Terms of Use and End User License Agreement by spamming chat in world of warcraft with advertising. This, Blizzard alleged, diminished players' game experience and cost Blizzard subscribers, bandwidth, employee time, and ultimately, revenue.

Blizzard claimed six causes of action, including violation of the Computer Fraud

国外媒体对暴雪的诉讼投入了极大的关注，也基本理解暴雪的做法。而国内网游运营商心中多半会认为不可理解：就算打钱，那也是在烧点卡啊！

挂羊头，卖狗肉

通常而言，打钱者和盗号者的资金流向是完全一致的，都是由数个普通账号将金币邮寄给一个中间人，或直接寄给销赃账号。如果通过面对面交易或是拍卖所洗钱的方式，就更难以确定交易双方的关系。如何界定这些账号之间的性质无疑是个难题，按照暴雪一贯的态度就是：不界定。只要经过在线GM的监控或其他途径证实某个账号有异常，就采取封停措施。因此理论上，在国服，只要涉及可疑金币交易的账号就应该被封停。但是，九城关于打击黑金的数次公告则明显留下了一个活口，宣布严惩的只是“盗号金币买卖行为”，看起来和打钱者完全无关。按照这个逻辑，既然从“政策”的层面上把盗号者和打钱者区分开来，那么在实际封停账号的行动中，也应该区别对待，分清了这些人是干嘛的再封号才是。那么九城是如何从技术层面进行区别对待的呢？记者试图联系九城相关负责人，而得到的答复是“一切走出口”。也就是说，一切按官方通告为准，不做另行解释。官方通告中的解释仅仅是，“《魔兽世界》运营团队将提供严格、认真、仔细的审阅程序和服务，确保广大玩家的正当利益”。



淘宝上的卖家拍胸脯保证金币很清白，游戏里的刷屏广告也声称经营的是“纯手工金币”。它们真的就那么干净么？

其实，记者想深究的并不是如何从技术上区分盗号者和打钱者的问题。反过来想，如果运营商无法有效地分清这两种账号，结果只有两种：误封了打钱者或是漏封了盗号者。前一种可能造成的影响也许比较有限，但后一种可能无疑会让盗号者摇身一变，将盗取的金币转移之后四处兜售，并宣称自己的金币都是干干净净打出来的。事实上，在各大虚拟交易网站上，所有的卖主现在都这样声称。

记者在本文截稿前登录淘宝网，键入“魔兽 金币”的关键字，总共得到265 029个搜索结果。在记者游戏角色所在的服务器，就有738条出卖金币的信息。记者扮作买家同卖家攀谈，问他“你的金币会不会是盗号盗来的？”卖家丝毫没有怀疑记者的身份，条件反射式地回答说，他的金币都是“清清白白打出来的”，可以放心购买。当记者问他：“九城不是要封停经手盗号金币的账号吗？”这位卖家毫不迟疑地说：“你就放一百个心。”


自己刷金币不是也很好吗？组太阳之井高地小怪G团，只刷头3拨，两小时一分脏，也能夜进千G

这正是记者所担心的，因为如果你无法分辨这些金币的来路，那么盗号者就无法遭到彻底的打击。

对许多网络游戏运营商来说，打击黑金更像是一种政治手腕：在玩家呼声最高的时候装装样子，当玩家平静下来后，游戏里的灰色产业又悄悄地运转起来，繁忙如昨。4月份以来，《魔兽世界》打击黑金的努力是值得肯定的，运营商也的确封停了一部分涉嫌的账号。但是打击黑金如何才能形成长效机制，如何才能堵住黑金形成的源头，相信目前的努力依旧是不够的。同样，在运营商采取措施的同时，从玩家的角度来说，如果你能少图一时之快，为黑金产业投入金钱，你就能为遏制盗号行为作出自己的一分努力。

这个世界很公平，羊毛出在羊身上。P

▶在线事件

趣味第一：目标任天堂？

“趣味第一要做中国网络游戏的任天堂，我们要成为全世界玩家都喜欢的游戏公司！”5月14日下午，在上海万豪虹桥大酒店举行的新闻发布会上，趣味第一CEO叶伟发出了这样的豪言。从他的发言来看，《纸客帝国》稳定的商业化运营绝不是这位CEO的最终目标，作为一个有着长达十几年游戏媒体从业经验、在上海育碧历练达7年的人，他对未来有更大的期望。

■本刊记者 生铁（上海报道）

支撑叶伟这种期望的，是来自韩国SK电讯（SK Telecom）的780万美元战略投资。对背景有所了解的人可能知道，这并不是SK电讯在中国投资的第一个项目。2007年，SK电讯成功地将10亿美元的中国联通债券转换成股份，成为中国联通第二大股东。在我们所熟知的领域，SK电讯冠名赞助了2007年的全国电子竞技运动会（CEG）。今年3月，又成功注资太合麦田唱片公司。

趣味第一的大计划

叶伟说，在育碧的7年里，他一直以来都在开发那些自己并不怎么喜欢的产品。比起育碧的开发思路，他更推崇任天堂的游戏理念，这种理念支撑他开发出《纸客帝国》。但是获得投资后，他所带领的趣味第一下一步该如何发展呢？叶伟表示，《纸客帝国》的运营和趣味第一的发展目标仍相差甚远。这次之所以在众多投资机构中选择韩国SK电讯，一是因为SK电讯富有中国本土化战略经验，二是看中SK电讯丰富的海外资源和优秀的国际人才。叶伟很希望这次从SK电讯获得的不仅是投资，还有与更好的海外网络游戏进行合作的条件，并提升企业对游戏人才的吸引力。依靠这种整体实力的提高，获得进入国际市场的机会。



2007年ChinaJoy，龙阳路地铁站里的广告为趣味第一迅速建立了知名度。此次获得注资是否会成为另一次腾飞的机遇？

但是，仅仅是愿景还不够，趣味第一迫切需要扩展自己的产品线来充实自己。在今后一段时间里，趣味第一将有怎样的动作呢？在5月14日的新闻发布会上，记者获得了如下的信息。

首先是一款原创的MMO作品。这是趣味第一首次开发大型网络游戏，预计将于今年7月正式上线公测。按照官方口径的消息，这是一款以中国传统武侠文化为背景的游戏，强调的是中国特色的画面风格和趣味性，其中包括名目繁多的门派、招数、武器、装备等元素——听起来这是一部特别针对国内网游用户的中规中矩的大型网游。至于游戏是否能在7月正式公测，我们还要打个问号。另一款计划推出的游戏被趣味第一称为“国际AAA级MMO作品”，但游戏的名字和详情趣味第一并没有透露，只是认为它将成为趣味第一重新演绎和诠释“本地化”概念的代表作品。叶伟称，这部作品将针对中国玩家进行彻底的版本修改——修改内容包括翻译、画面、操作以及具体的游戏规则。不知道是哪一款知名网游大作要为趣味第一改头换面。



叶伟和罗梅洛的见面被认为是一次炒作，《纸客帝国》的创意也曾被质疑为抄袭，不过趣味第一选游戏的品位的确有些与众不同

另两款可以公布“暂名”的游戏则是《悠嘻猴休闲游戏》和Project S.O.N.。前者是趣味第一签约自玖峰数码的一款游戏，以“悠嘻猴”卡通形象为主角，预计年内推出。据说，之所以选择这个卡通形象，是因为它符合趣味第一“追求梦、童趣的理念”。后者是趣味第一采用Unreal 3图形渲染引擎研发的休闲游戏，这两款“暂名”的游戏都将在今年ChinaJoy上正式推出。



仅从公布的画面看，Project S.O.N.更像是一款以网络选秀和造星为主题的游戏。它和盛大网络的“圣女”会是异曲同工吗？

现实与远景的差距

尽管趣味第一勾画出了其游戏序列的雏形，但在发布会上并没有公布这4款游戏的任何图象资料和开发细节。这4款类型各异的游戏几乎同时要在今年推出，它们是否能按时揭开面纱，在场的众多记者们私下里抱着观望态度。从这4款游戏所公布的情况来看，这大概只是趣味第一追求“梦”“童趣”理念的第一步。叶伟对这一点看得很清楚，他说：“趣味第一毕竟诞生在中国，要从中国走向世界，在各方面的资源上还有很多的差距，但我们相信SK电讯能够在这方面给趣味第一带来很多的帮助。”他还强调，“牵手SK电讯，是经过慎重考虑后的选择。我相信我们的合作伙伴在中国本土化的策略，能够使中国用户体验到更多高质量的国际大作，同时也能够把我们的民族品牌销往世界。”

SK电讯注资趣味第一后，将占有30%的优势股份，资本层面是否会对趣味第一的发展理念加以干涉甚至是否定，也是记者所关注的问题。对于这个疑问，叶伟再次强调，SK电讯带给趣味第一的不单单是资本，更有它在各方面的资源。他想传达的信号是，趣味第一目前的力量还是有限的，趣味第一需要借助外部的力量。



中国鬼王WE.TED的“小狗蜘蛛一波流”

■ 江苏 Aken

前言

War3从诞生到现在已经有6年的时间了。6年间，无数战术横空出世，又有无数战术消失在人们的视野中。而这些战术也从原来的模糊概念（例如“HT海”“小鹿海”），发展成一个个系统精确的战术，而Sky的成名绝技“一波流”其实也是“细节决定成败”的产物。从那以后，各个种族的高手对于类似战术的研究就从来没有停止过。例如后来无敌过一段时间的“毁灭一波流”“天地鬼一波流”就是其中的典型代表。虽然到现在，以上战术都被悉数破解或者不再那么实用，但它们在War3历史上的地位还是不可估量的。

而最近，在War3各种族对阵中比较具有观赏性的NE vs UD的对抗中，UD先发制人，以中国第一UD—WE.TED首先使用并推广了一个新战术，在对战NE时获得了十分显著的效果。而许多世界级鬼王也纷纷效仿此战术，击败了许多世界级NE选手。更惊人的是，一向被许多人认为只会用蜘蛛对战NE和只擅长打内战的小将TED，居然在4月底于炎热武汉举办的“王者之路团队挑战赛”（Rotk）上，凭借着自己同样热得发烫的双手，“All Kill”了MYM战队。而其中最后一场激斗，就是TED在Twisted Meadows这张被玩家戏称为“Moon’S Meadows”的地图上，击败了MYM战队的王牌——MYM]Moon，帮助WE队闯进决赛，并最终获得了冠军。这次战役，包括之后在同样的地图战胜了SK的Remind，都证明了这个战术的强大。

一　战术概括

切入正题。许多没有看过比赛的玩家可能还不明白这个战术到底是什么。简单地说，就是速科技打法，二发那迦，三发带球巫妖，配合狂G和少量蜘蛛一波将NE击溃的战术。许多UD玩家把这个战术称为“小狗蜘蛛一波流”。

二　战术细节

那么这个战术，与传统的“天地鬼一波流”和“蜘蛛流”的区别在哪儿呢？又要注意哪些细节？

首先是早期为什么选择出小G。因为和蜘蛛流相比，早期小G对于NE的压制能力更加强大，光是单BC的小G就可以对于NE持续不断地压制。相比之下，蜘蛛流就被动许多，一般的选择都是MF，这样就要面对对方的骚扰，而且很难影响NE的科技进度。

注意：小G的数量依情况而定。如果双方出生点位比较近，如TR近点，可以适当多出些G进行压制，只要保证能对NE的科技进度产生严重拖延就行（**图1**）；而如果出生点位比较远，就应该按正常的速度升级基地，保证科技第一。



图1：如果是近点，早期的小G压制不仅可以拖延科技，还有可能取得很大优势

其次是中期的压制。这里一般使用的次发英雄是那迦。那迦的优势就是可以直接召唤出来，配合小G可以对于对方的英雄和AC产生极大压力。如果这个时候UD与NE正面碰上，一般都会赚得一些部队。而且那迦由于有出生时间早的优势，可以直接压制到NE家，去拆正在建造中的二本建筑。


图2：二本刚刚完成就应该立即升级三本，这样可以尽快地赶在对方兵力未成形时进行“一波流”的进攻

而在压制的同时，UD家中立即升级三本（**图2**），并且转出蜘蛛，造下BH并且出一个雕像。

注意：这个时候如果对手的二发英雄选择的是熊猫，则要不停地对其骚扰，一定不能让熊猫的等级在短时间内到达3级。这样对于进攻的主力小G来说将会是一个很大的威胁，这也是后来TED惜败SOJU的原因之一（**图3**）。


图3：如果在一波的时候对方有个3级熊猫的存在，对于小G群来说是个致命的打击

由于UD的三本升级是所有种族里最快的，所以UD的科技进度至少不会比NE慢，一般都会快于出小鹿的慢三本NE。三本升级完成后造下巫妖，升级小G的狂暴，购买一本群补，巫妖出来直接带好腐蚀球。这个时候UD已经万事俱备，只等进攻了。

注意：由于UD采用的是速三本的战术，三本完成以后巫妖出来的时间相当早。此时大约是9分钟左右，正好是NE刚刚开矿，小鹿未成形或者大师级熊才开始升级的时候。可以说是用UD最强的一波科技兵种，去打击NE兵力最薄弱的时期（**图4**）。


图4：10分钟如约而至的UD科技大军，“兵贵神速”就体现在这里

决战前，UD的阵容应该是3英雄+狂暴小G+蜘蛛+车子。这个组合比传统的天地双鬼来说，输出并不差很多，而且会比天地鬼的进攻要早一二分钟。由于有小G和3英雄的存在，不仅可以组成立体火力，对于英雄的杀伤能力也比天地鬼要强，使得DH不敢近身抽UD英雄的魔法。这个战术科技速度相当快，并且可以保持对NE持续的压制，NE就不可能像对阵传统蜘蛛流一样行云流水地速科技。就算出了熊，数量也不会多，也必定被即将到来的毁灭和胖子完克，也不会出现原来蜘蛛流部队被2个套着返老还童的英雄给消耗光的情况。

而在NE家展开大战以后，家中放下第二个BH，后续的兵种就以胖子和车子为主，如纯小鹿就适当出点蜘蛛。NE这个时候很难再组织起兵力，而UD可以靠持续的补给来将NE击败。

注意：当50人口进攻时，家里先放下双BH并且暂时停止出兵。这样不仅可以筹集兵力转型的资金，而且可以根据对方兵种配比再选择是出胖子、毁灭还是蜘蛛。只要这一波压制成功，比赛的节奏就很容易掌握在UD的手中了（**图5**）。


图5：后续赶来的胖子部队将使NE无法抵挡

三 经典战例

王者之路团队赛半决赛［WE vs MYM］WE.TED vs MYM]Moon

地　　图：Twisted Meadows

出生点位：TED 11点
Moon 5点

开局，TED是速DK，没有放下BV，而是选择先出小G。而Moon则是稳妥地选择了DH，因为Moon知道TED喜欢用蜘蛛，DH对于DK魔法的限制可以很好地克制蜘蛛流。不过Moon显然还不理解“士别三日当刮目相看”这个成语，TED的DK+小G直接到Moon家中骚扰，Moon只好回防。这里TED有个细节做得很好，DK预先留下了技能点，发现Moon的DH第一技能升级的是法力燃烧，便选择了光环作为第一技能，让Moon的DH很郁闷。此刻Moon不知是因为自己是MYM方仅存的一名选手而有点紧张，还是被TED的骚扰弄得无暇顾及，BR居然在MF的时候被野怪打爆了（**图6**）。这使得Moon元气大伤，为稳妥起见，此时Moon只好在自己家中补下了BR，这样也严重延缓了Moon的科技。TED拉出的6只小G见没有便宜


图6：一向稳健的Moon在如此重大的比赛中也出现了练爆大树这样低级的失误


图7：TED突如其来的围杀，让Moon措手不及


图8：TED："即使你有鞋子，我没光环，哥还是照围不误！"

可占，便转头去找豺狼人的麻烦。此时Moon的DH杀到。而出人意料的是，一直被人认为不大会用小G的TED，凭借着DK升级的光环，转身就围住了Moon的DH。（图7）

不过Moon在雇佣兵营地打到的大无敌也救了DH一命。见Moon祭出大无敌，TED便放弃了杀DH的行动，直接从中间酒馆处招出了那迦，进行第二波的压制。这时比赛的第二个亮点出现了：TED又一次围住了对手的DH，只不过这次是有鞋子的；Moon这次没有大无敌使用了，只好交出TP（图8）。

之后Moon也招出那迦，双方在Moon家门口又一次交战。虽然又一次围住了Moon的NAGA，不过此时保存权杖已经买好，而TED也利用血瓶为自己的那迦保住了性命。此时，速科技的TED家中三本即将完成，Moon仅仅造好了2知识古树，并且刚刚开始出小鹿。而Moon却选择了在4点的位置造下分矿，丝毫没有感觉到即将逼近的危险。果然，Moon的分矿刚刚完成，TED的3英雄、狂暴小G、蜘蛛以及雕像就已经杀到地图中央了。Moon想利用小鹿的机动性拖延，可惜带了球的巫妖和蜘蛛对小鹿伤害太高，Moon损失了许多小鹿（图9）。虽然路上被Moon阻挠，但是TED的部队还是杀到了Moon的分矿前。此时Moon总是利用TED攻击金矿盖子的时候想骗取蜘蛛的生命值，无奈蜘蛛不仅护甲克制穿刺攻击，而且在DK光环和雕像的双重滋养下，生命值一直没怎么减少，何况关键时刻还有DK的死亡缠绕可以救命。相比之下小鹿就没有这么幸运了。由于射程比蜘蛛短，在点对方蜘蛛一下的同时可能遭到对方蜘蛛的两轮齐射，并且还有巫妖减防和护甲被克的双重劣势。虽然一直是Moon在Hit & Run，几轮拉锯战下来倒下的几乎都是NE的小鹿（图10）。


图9：Moon拖延了TED的进攻，却付出了DH的血量和不少部队的代价


图10：DH和纯小鹿部队难以近身

Moon的分基地的金矿盖子终于被TED所打爆，TED开始进攻Moon的生命之树。Moon此时也无法坐视不管了，拉出了伐木机器人强行和TED决战。无奈刚才损失了不少兵力，人口差距较大，而兵种又被克制，英雄又十分脆弱，恶魔猎手高防的优势在腐蚀球的攻击下一直在游走，完全没有体现出高攻击输出的价值。虽然Moon还是利用被小精灵爆过的DK没有魔法的机会强行秒杀了对手的巫妖，自己却付出了更大的代价——双英雄被杀，部队死伤大半（图11）。

此战过后，TED的人口只升不降，到达了72人口，而Moon只有可怜的41。虽然从中间酒馆处买了DH，不过DH一人独木难支，纵使有万夫不当之勇，也难敌UD大军。TED眼见Moon兵力不足，率领大部队冲进Moon家中强杀了DH（图12）。Moon见势只能打出"GG"，TED完成了不可思议的"All Kill"。


图11：在兵力劣势的情况下强行交战的结果就是——部队损失殆尽，英雄先后被杀


图12：兵力占优的TED没有给Moon任何机会，秒杀了DH

点评

这场发生在TM上的激斗，可以说是一场"小狗蜘蛛一波流"对战NE二本出小鹿开矿的教科书式的比赛。这个战术结合了小G和蜘蛛这2个兵种以及UD三英雄组合的优点，不断地给予NE压制。TED把UD前期凶狠的围杀、压制，中期无时无刻的骚扰以及后期快速而致命的一波进攻都发挥到了极致。相比之下，Moon可能是由于对这个战术的准备不足，虽然没什么失误，却因为惯性思维，依然照着对抗天地双鬼的战术打，没有像和其他选手比赛一样打出自己的节奏，反而被TED给牵制，跟着TED的节奏走，最终输掉了比赛。

这场比赛作为WE vs MYM的最后一盘，也是笔者最为担心和看完后最激动的一盘。担心的是TED对战NE一直是其弱项，对抗的又是世界上最强的NE选手；激动的是TED终于顶住了压力，克服了自己的弱点。加上之前TED击败的Grubby、Lucifer、Susiria，后来决赛对阵SK的时候更是连胜Remind、Reign、LYN，大家惊喜地发现，这位中国的小将正在一步步走向成熟，逐渐跨入到"鬼王"的行列中。P

Tom Clancy's RAINBOWSIX VEGAS2 彩虹六号——维加斯2

■辽宁 枫红一刀流

精品	8.1
制作	Ubisoft Montreal
发行	Ubisoft
类型	第一人称射击
语种	英文

文化包容性：8.0　上手精通：8.0　画面：8.5　音效：8.5　创新：7.5　拟真度：8.0

为什么要玩这款游戏

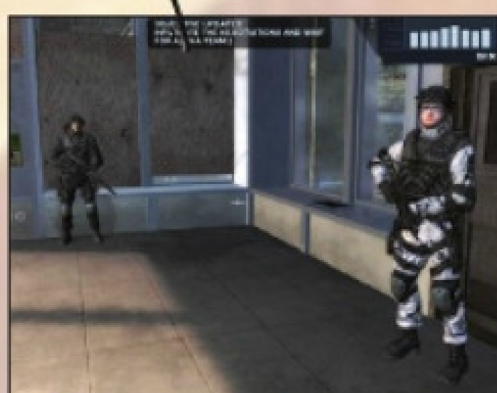
1.艺术化的城市巷战

这是一部小组战术射击游戏，和孤胆英雄式的射击游戏不同，主角不是无敌英雄，面对呼啸的子弹，和匪徒是同样的脆弱。战斗不是简单地扣动扳机，还需要进行战略部署，用各种战术手段来狙击、包抄、夹击敌人，用团队的力量战胜一切。如在封闭的房间外，用窥镜调查敌人的位置，确定用何种方式突破进入；经过地形复杂的区域，敌人的子弹可能从任何角度射来，是用烟雾弹掩护移动，还是用热像镜来判断敌人位置？火力突击还是秘密潜入？颇费一番考量和尝试。

2.创新的装备升级系统

这部续作在系统和细节上有较大的改变：主角的性别可以选择，主角增加经验属性等，都给人耳目一新的感觉。游戏还首次增添了新颖的道具升级系统，它们不是像其它游戏那样，要用完成任务的赏金来购买，而是通过玩家在游戏中的表现来解锁。战斗表现被细化为很多类型——近距离杀敌、远距离狙杀、暗杀、爆头、穿过掩蔽物射杀等，达成条件都会得到经验，提升到一定等级才能解锁对应的装备。总之，表现越好就会得到更好的武器，更精良的护具和衣服，同时这些装备在各种场景中都可以由玩家随意搭配，来场别具一格的时装秀，玩家甚至可以穿一件紧身小背心来完成一场战斗。

第一关 气象观测站（Pyrenees）

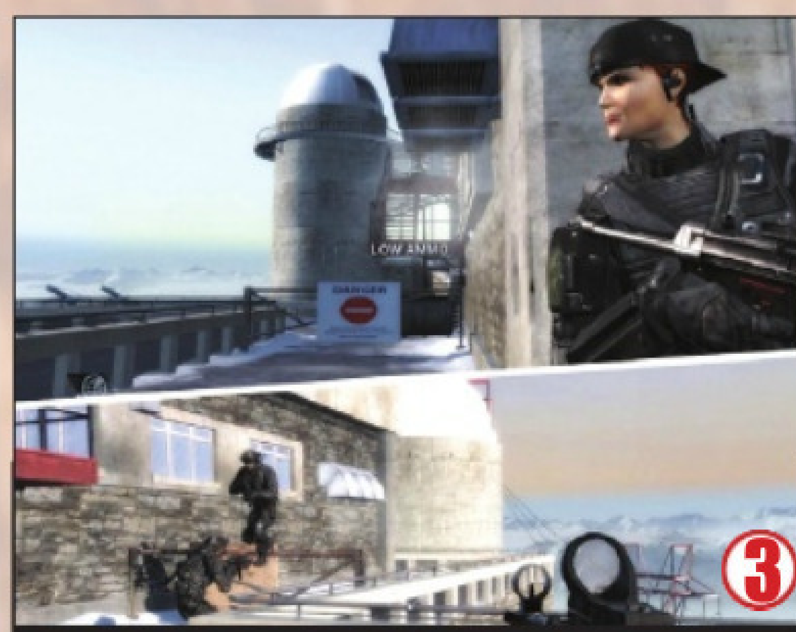




← Bishop乘直升机来到法国比利牛斯山脉的气象观测站，与Bravo战斗小组的成员汇合。来到观测室，得知发生了人质劫持事件，长官带着谈判专家离开房间。



↓ 有名匪徒朝窗外眺望。贴墙站立，一弹将其毙命。上楼到门口，用窥镜看到屋里有2名敌人，按T键锁定敌人，按B键破门清理。



← 下楼梯到户外，躲到拐角看到2名敌人站在广告牌后。本作的子弹具有穿透能力，试着隔广告牌射杀他们，靠近牌子会出现攀越命令。

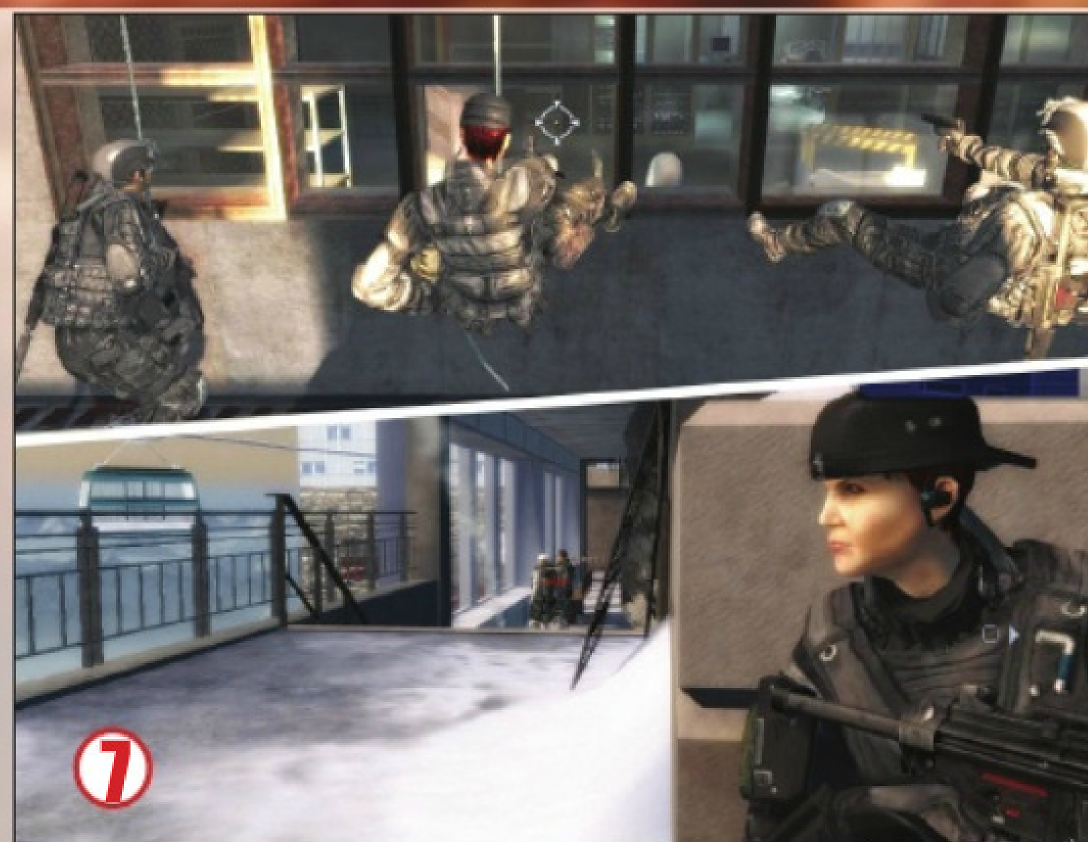
↓ 摸到机房，分别由门口和窗户包抄夹击。清掉平台的敌兵，注意拐角远处平台有狙击手，贴墙站立，按鼠标中键拉近视角射杀。




↑ 上坡路到屋门前听里面敌人交谈，尝试由两道门同时突破。按B键给队员发布破门指令，自己按空格键开门。

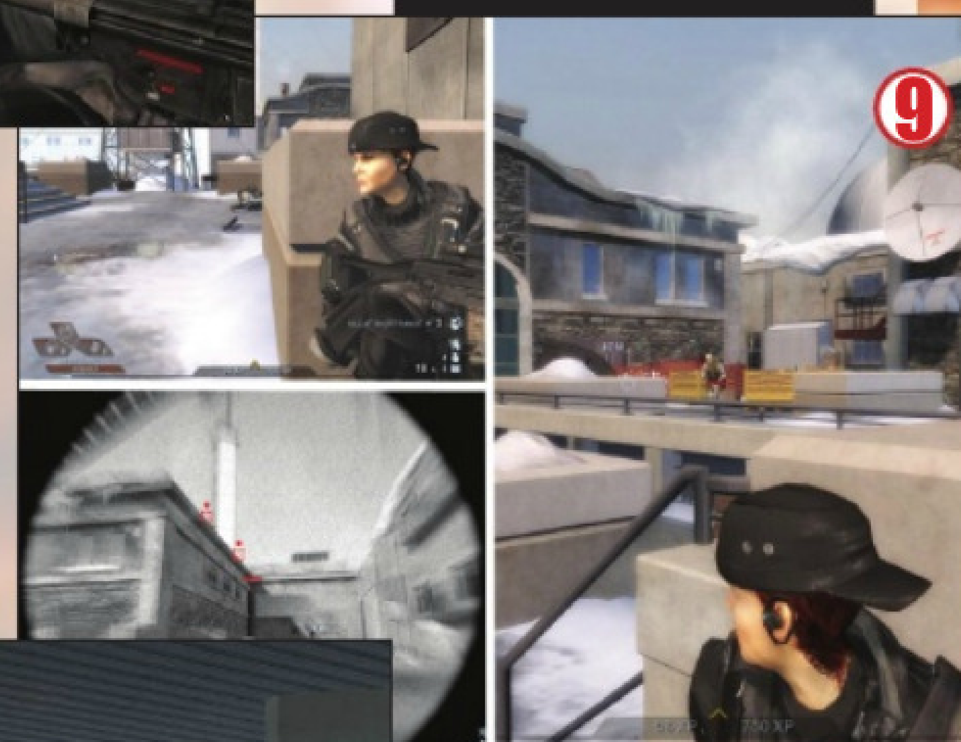
↓ 栏杆处派队员爬绳索待命，会议室里有3名敌人。爬到窗前锁定右边2个，队员滑到窗口，自己和队员一起破窗剿杀。





← 清理完房间到户外平台，爬绳子射杀上层房间的敌人。前方通道有敌兵，将队友切换成渗透模式扔烟雾弹，再开枪狙杀。

↓ 前往通讯塔追击逃窜的匪徒，由天文台到户外，注意伏兵和狙击手。派队员守住巷口，自己进楼跑到2层清屋顶狙击手。

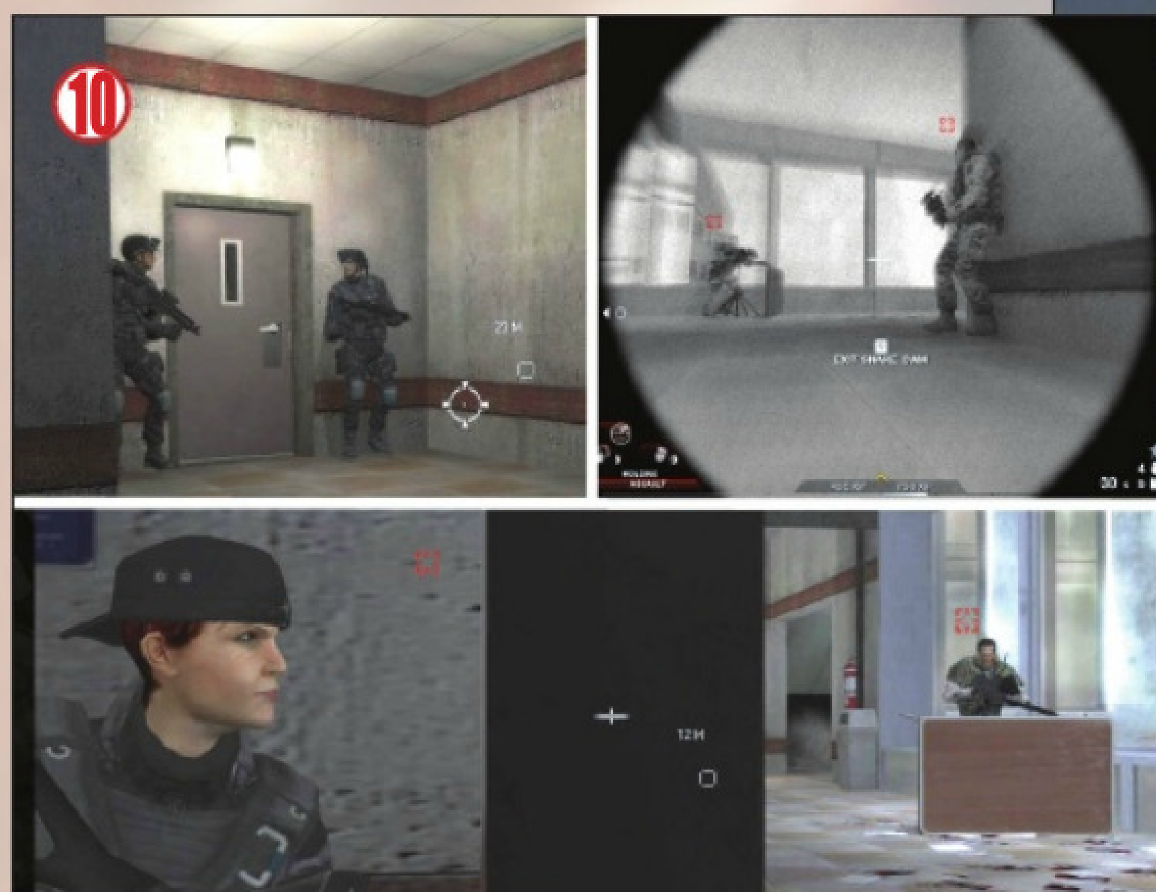




← 潜行到人质所在天文台的房间外，谈判专家正与敌人谈判。不想Alpha小组的Gabrial贸然开枪引发混战，自己守楼梯，队员守窗户，清理房间所有的敌人。



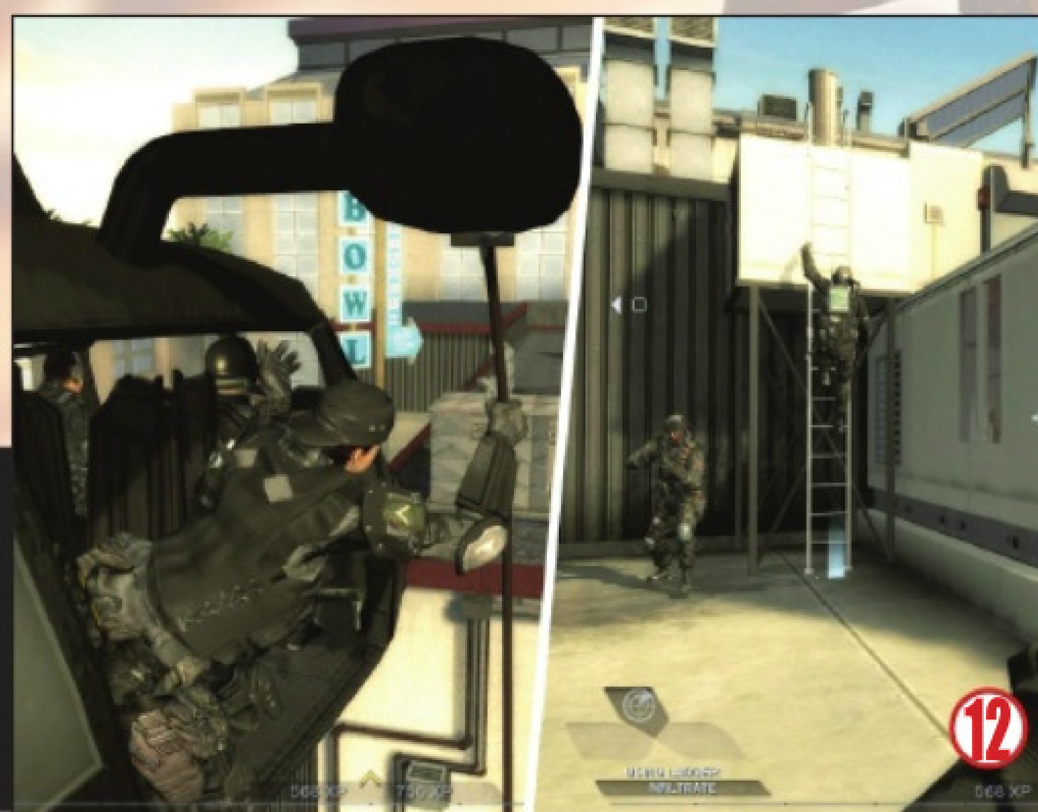
← 到最后的大厅，派Gabrial解除炸弹，敌人突然冲进来，Gabrial负伤，还好Alpha小组及时救援……



← 进走廊，敌人离门较近，用强攻模式下的爆破（V）清理。另一道门派队员出去侧面袭击重机枪手和伏兵。

第二关 老维加斯（Old Vegas）

→ 五年后，以Miguel Cabreros和Alvarez Cabreros两兄弟为首的恐怖分子袭击维加斯，退居二线的教官Bishop临危受命，解决当前的危机。此次行动的搭档是黑人Michael和韩国人Jung。

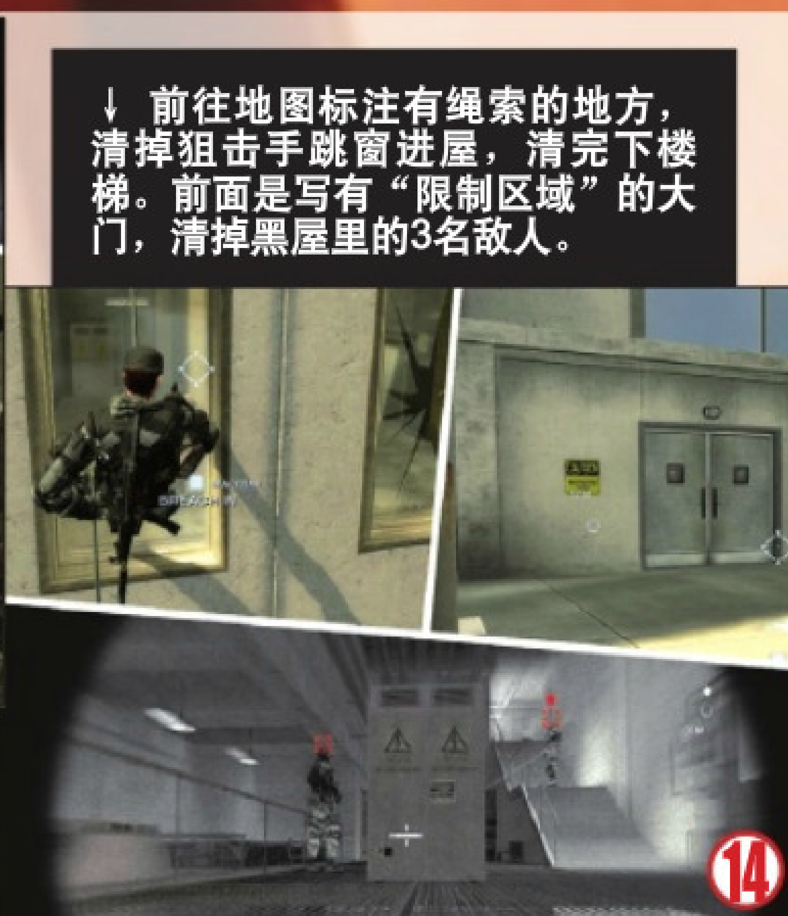


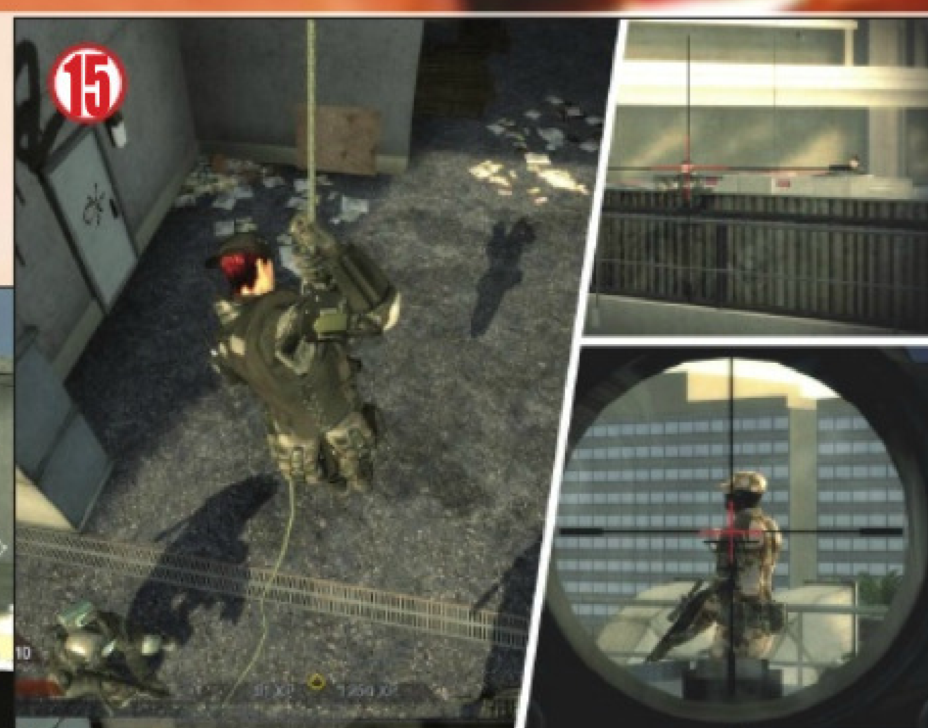
操作键位	
移动	W.S.A.D
蹲伏	C
开火	鼠标左键
隐蔽	鼠标右键
变焦	鼠标中键
奔跑	Shift
行走	CapsLock
动作	空格
填弹	R
单/连发	.
装备	E
使用道具	Q
副手武器	1
主手武器	2、3
夜视镜	X
热视镜	Z
战斗模式（强攻/渗透）	G
锁定敌人	T
战略地图	Tab
发布指令	B
发布指令左	V
发布指令右	N
待命/跟随	Alt
小组交流	U



↑ 爬梯子上平台杀掉1名守卫，进走廊清理2间屋里的敌兵。户外3名敌人巡逻，先锁定再冲出去清理。

↓ 前往地图标注有绳索的地方，清掉狙击手跳窗进屋，清完下楼梯。前面是写有“限制区域”的大门，清掉黑屋里的3名敌人。





↑ 听到人质的哭喊声，消灭屋顶的守卫以及下面2名狙击手，由屋顶绳索滑到下层平台，途中注意掩护，会有敌人出现。

↓ 沿平台绕过去清敌。滑到下层走廊，穿出来看到人质被押的房间，无论怎样突破，人质都会被杀。





↑ 前面是赌场，共有5名敌人，用炸药爆破进去，清完随后还会有2名敌人进来，清完守着楼梯清下层。

↓ 来到停车场，利用两侧的汽车和柱子为掩体，逐步清除伏兵。





↑ 来到外面的立交桥建筑工地，循序渐进清掉工地上的敌人。



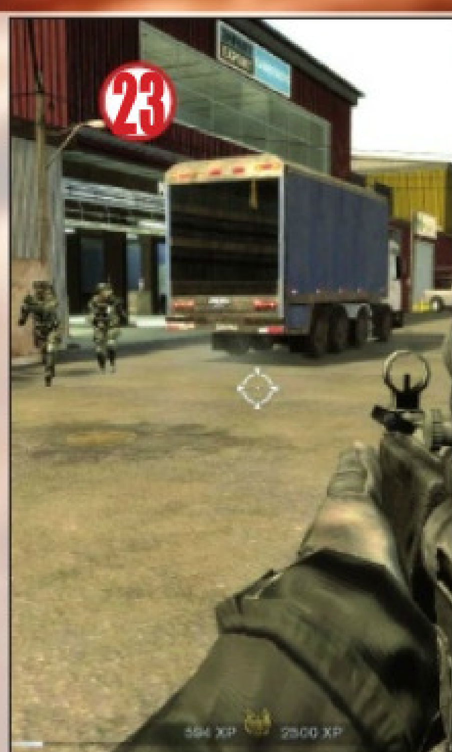
← 清理仓库，用窥镜调查一位女孩家人关押的房间，锁定目标破门进去清掉敌人，让一家人团聚，若人质被杀掉则任务失败。

→ 将仓库外被殴打的女孩解救出来，先让女孩原地待命，在车库区域清敌，杀至末端让女孩把大门打开。





← 进仓库清掉3名敌人，在大仓库和队友分头行动，自己爬竖梯到2层办公室，居高临下杀敌，队友辅攻。





← 杀到有人质的房间，里面堆满了火药，迅速冲入屋内将匪徒击毙。救完人质得到Cabreros兄弟逃走的讯息，到屋外乘直升机离开。

第三关 休闲中心（Rec Center）

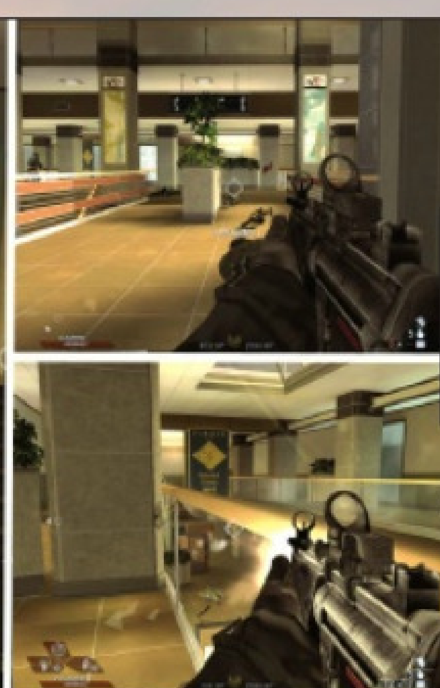


↑ 霍金斯娱乐场外的广场埋伏着大量装备精良的匪徒，并不断有增援从楼顶滑落，躲到掩体后，敌人露头就狙，步步推进。



← 搜索白色面包车发现炸弹已经被匪徒取走，进入健身中心大楼寻找炸弹，前厅3个敌人，锁定再闯。



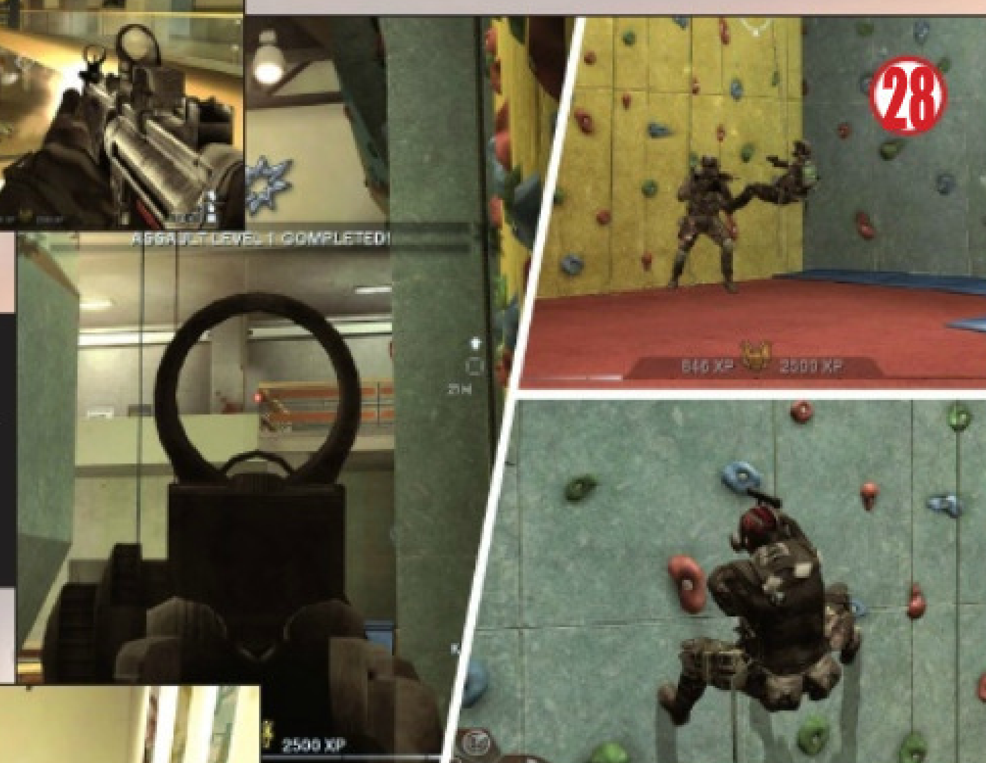


← 两层的大厅建议同时配合突破，在2层汇合，下楼梯前注意清理隔板后的伏兵，且有增援，共10余名。

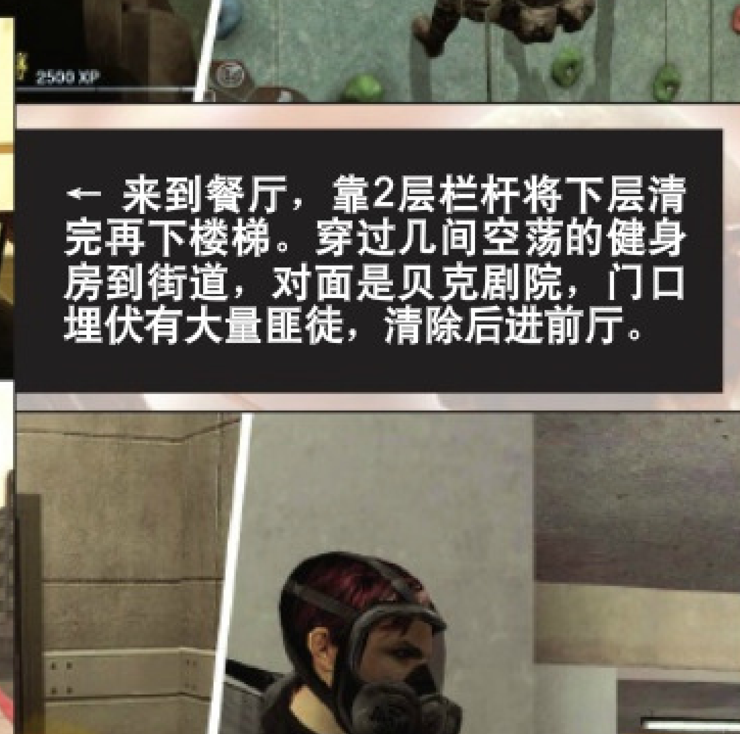
↓ 到一层转角听到激烈的枪声，匪徒在屠杀平民。躲到两侧扔手雷清除，等援兵消灭再行进。前面的房间幽暗，换上夜视镜作战。



→ 在攀岩大厅和队员各守一角，重点防守攀岩绳和平台，敌人会陆续出现增援，爬绳的敌兵最易消灭，清除后爬到3层出去。

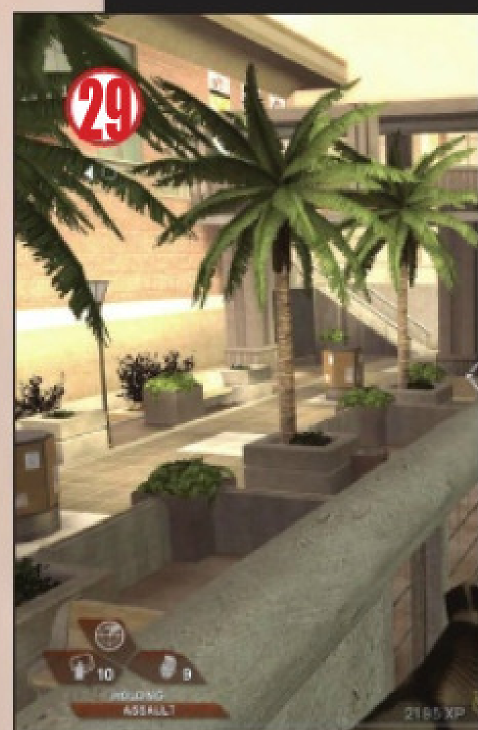






← 来到餐厅，靠2层栏杆将下层清完再下楼梯。穿过几间空荡的健身房到街道，对面是贝克剧院，门口埋伏有大量匪徒，清除后进前厅。

↓ 到庭院和战友分别守住两层清除援兵，2层出现持盾牌的敌人。打裸露部位。进楼注意房间的枪手离门较近，用爆破突破全部炸死。

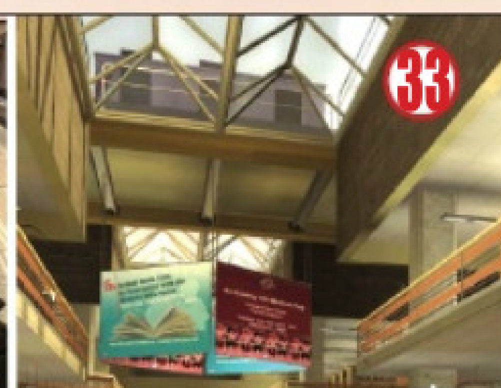


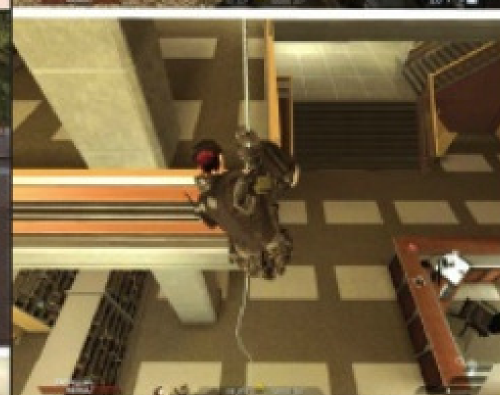


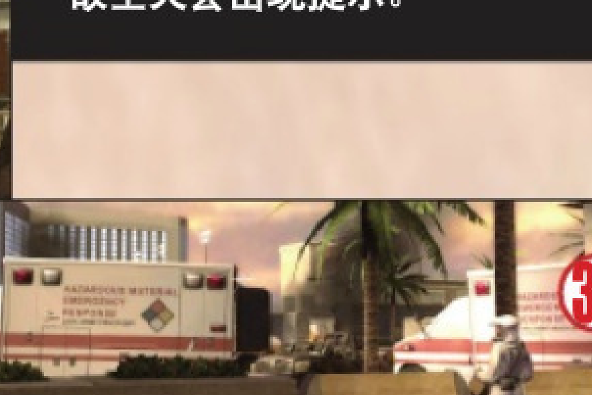
→ 炸卷帘门到剧场入口，发现门里冒出毒气，于是走另一边的门。屋里有多名匪徒，队员破前门，自己守后门，有敌人出来就射杀。



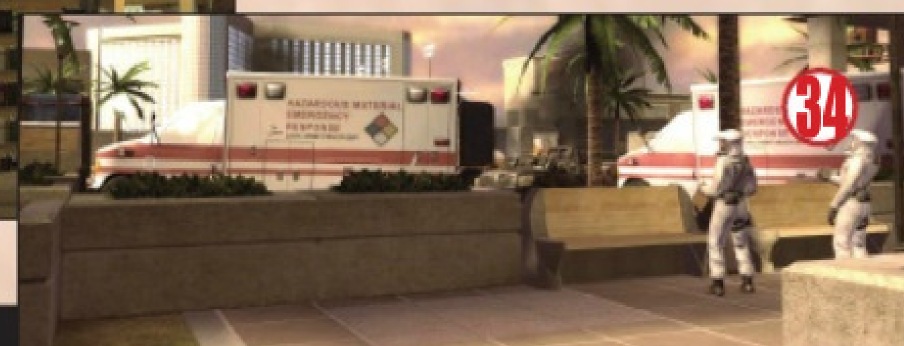
↓ 穿过大仓库到消毒通道，与工作人员对话后来到外面街道上。优先清除上层天桥的枪手，上楼梯过天桥至对面大楼，清理办公室房间。



← 到图书馆大厅，地形开阔敌人众多，建议找楼梯爬到楼顶，透过天窗逐个清除，直至敌全灭会出现提示。



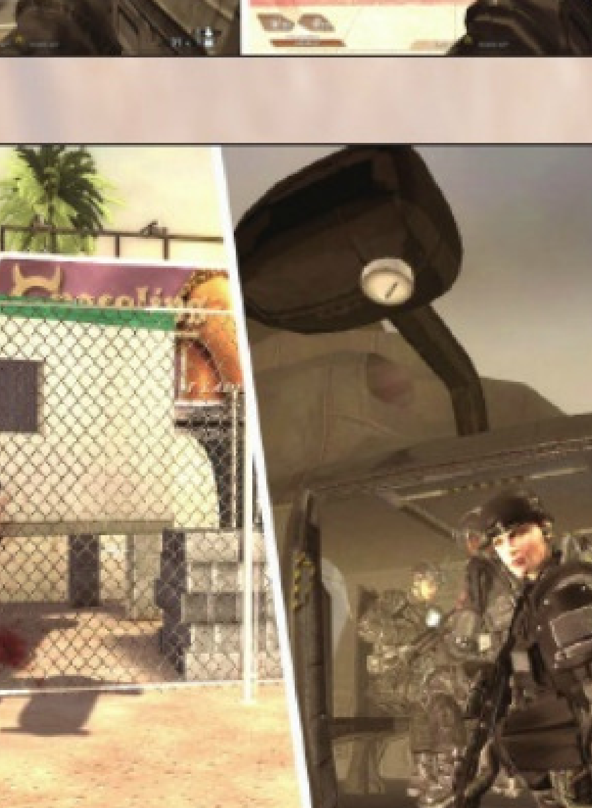
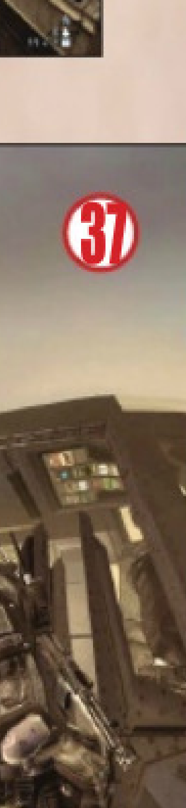
→ 跳到图书馆底部消灭增援部队，出门到街道，发现直升机朝垃圾场飞去，Miguel Cabrero正朝那边逃去。





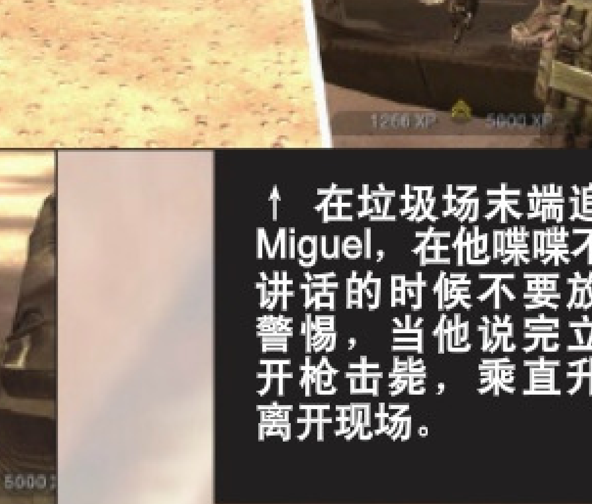
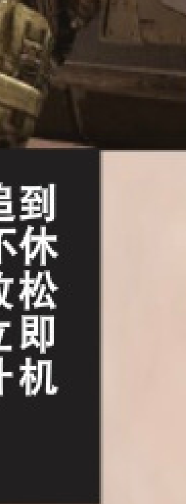


← 接下来是激烈的巷战，派队友上前吸引敌人现身再打，穿过停车广场冲入别墅区清理敌兵。

→ 前面是垃圾场，环境较复杂，多用地图扫描敌人位置，尽量派队员冲到前面引敌杀戮。



↑ 在垃圾场末端追到Miguel，在他喋喋不休讲话的时候不要放松警惕，当他说完立即开枪击毙，乘直升机离开现场。

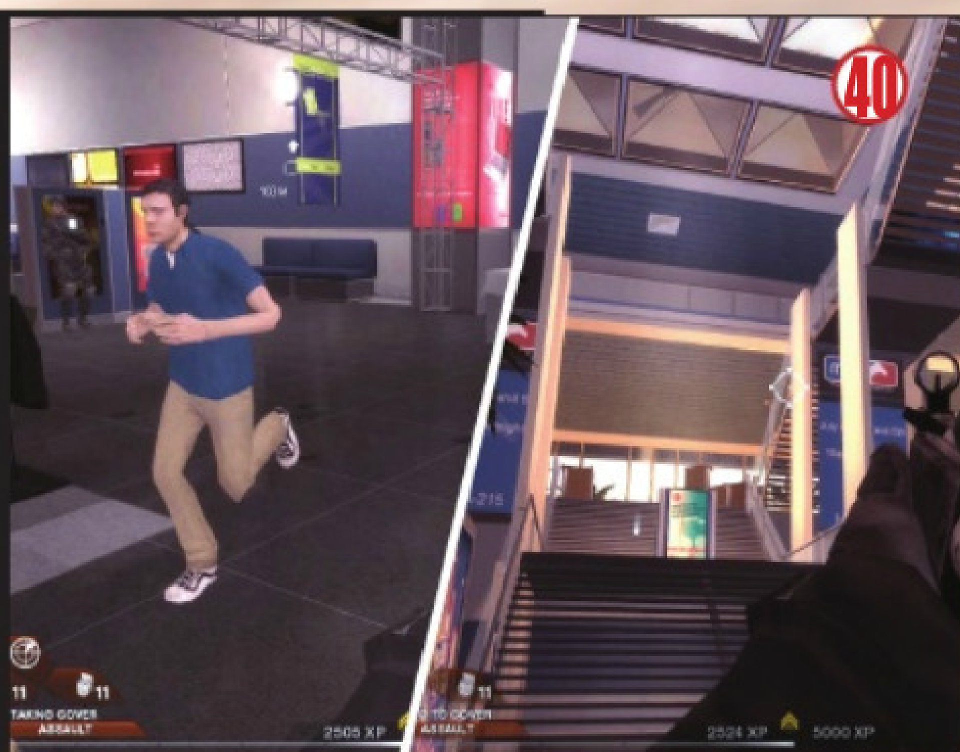
第四关 百货商场（Convention）



← 跳落楼顶，下楼梯破门清理南厅3层平台，守在栏杆处清下层，小心敌人会扔手雷上来。逐层下去，会有敌人援兵出现。



← 穿走廊到卖场入口杀匪徒，有2名人质跑出来。卖场里埋伏10余名敌人，利用货物和柜台移动掩藏，采用包抄或夹击的策略。



→走廊里遇到拿盾牌的家伙，尽量狙头，救人质。楼梯处会有敌兵降落，派队友上去引下来消灭，穿走廊进末端房间。



→整备后下楼梯清理院落，然后搜索灰色面包车的爆炸物。接下来前往两层仓库，由2层居高临下清敌。

↓爆破杀入2层房间，来到监控室，在椅子上发现死亡的人质，上前调出录像，接下来前去营救被劫持的Dennis Cohen以得到炸弹下落。





↑将队员切换为渗透模式，在录制棚配合队友包抄清敌。来到舞台，由楼上清敌，派人解除人质Dennis身上的炸弹，同时躲到箱后狙杀进攻的敌兵。

↓拆完炸弹按原路撤回，途中会遇到伏兵，尽量派队友探路减少风险。来到北大厅沿走廊清敌，较远的敌人用狙击枪打较好。



↓冲到大厅一层，小心由楼梯下来的援兵。来到餐饮大厅，由二层楼梯和厕所突破，注意滚梯附近上面的枪手。



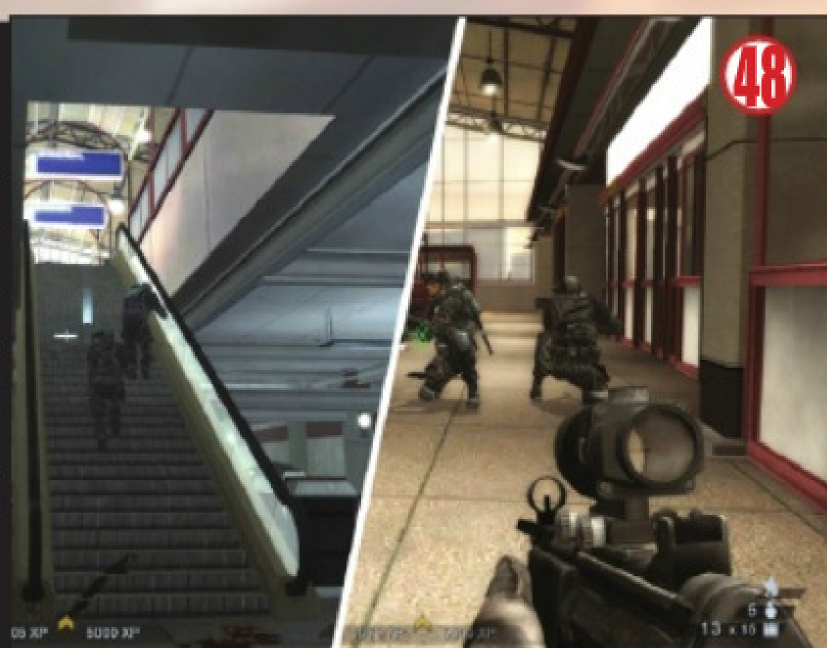
↓餐厅后面是一个街机游戏区，敌人会由天窗进来。朝老虎机开一枪，哈哈，跳跃的硬币。

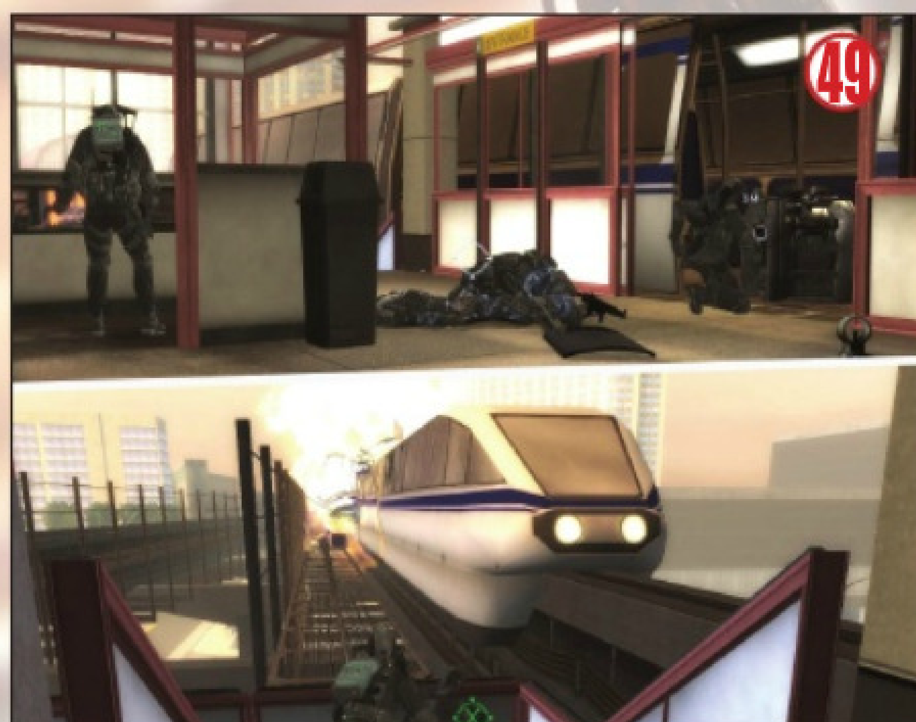




↑换上狙击步枪到车站外，重点狙击机枪手，有10余名。爬楼梯到屋顶，透过天窗清理酒吧里的4名敌人，跳进去杀入大厅。

→注意更衣室要速战速决，免得被敌人包抄。滚梯处不要贸然冲上去，先将大量敌人引下来杀掉，上梯子迅速找立脚点。



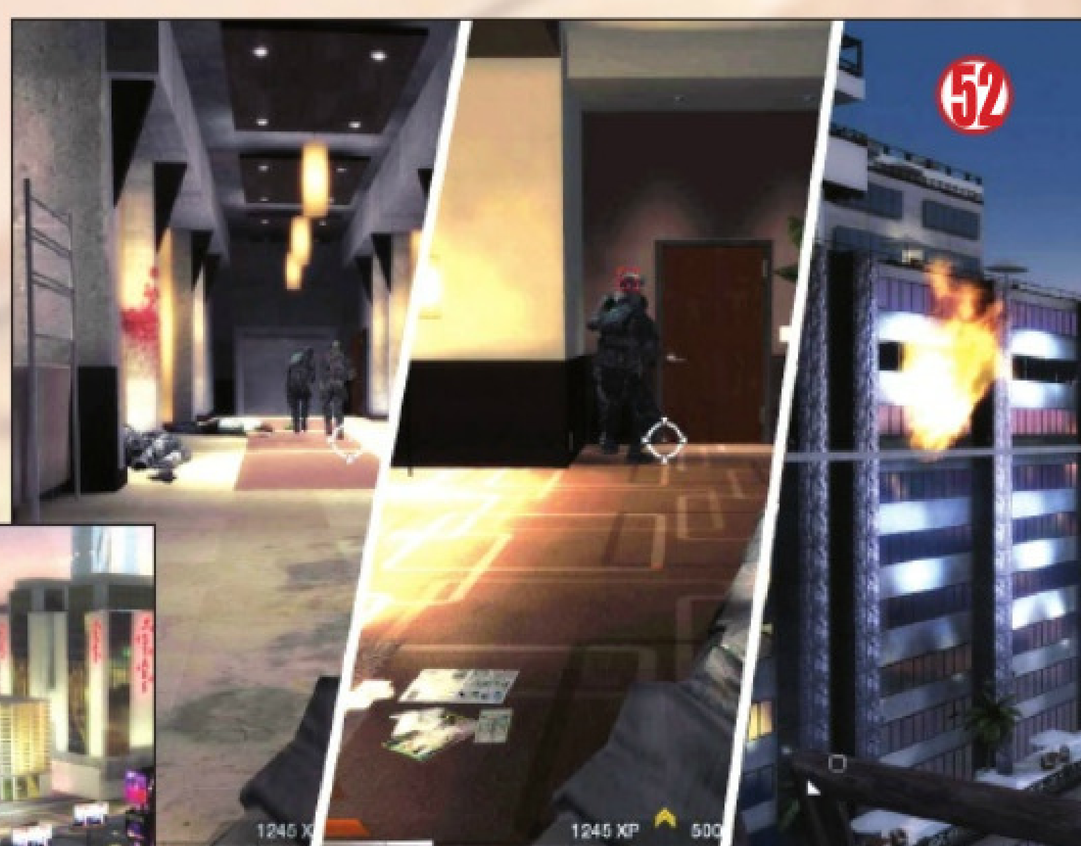


←派队员分别拆解列车上的炸弹，且操作电脑破解程序，同时消灭进攻的敌兵。结果列车还是被炸弹毁掉，爬到屋顶跳上飞机撤离。

第五关 大剧院（Theater）



← 直升机驾驶员被敌人狙杀，连忙抓绳子滑落到屋顶，进入建筑下楼梯，逐间屋子清敌。



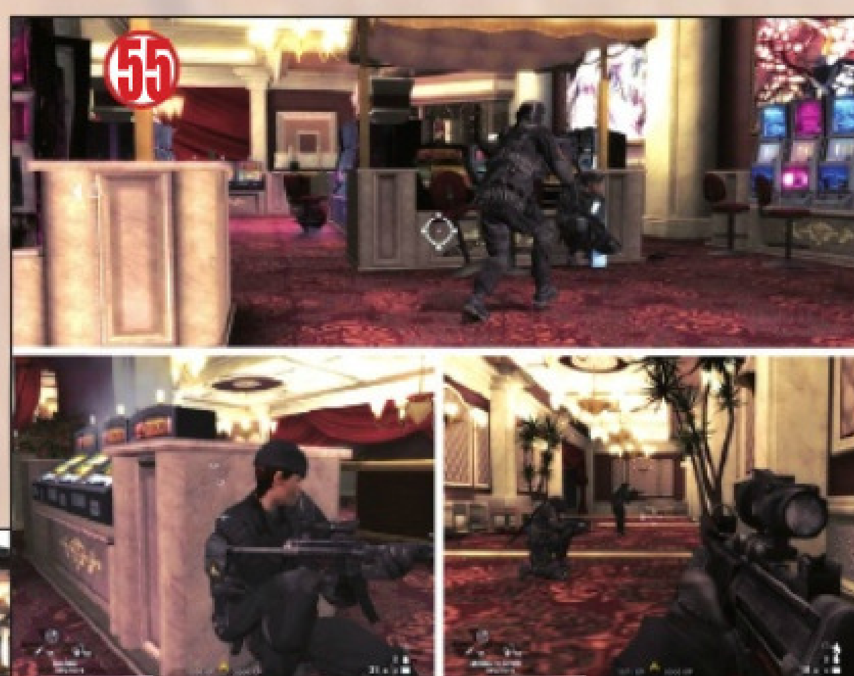
↑ 杀至隔壁的阳台爬绳子滑下去，破窗进去下一层的餐厅，逐层清理下去，直至在某层窗台上看到对面的大楼发生爆炸。



→ 发现电梯不能启动，走楼梯到下层的客厅，杀光成群的敌兵来到外面阳台，到小巷整备，由破损的铁丝网出去。



← 沿绳子滑落下层，在通道上展开激战，用狙击步枪远程清理涌现的敌兵，优先处理机枪手。进入西餐厅，由电梯井滑落到酒店区域。



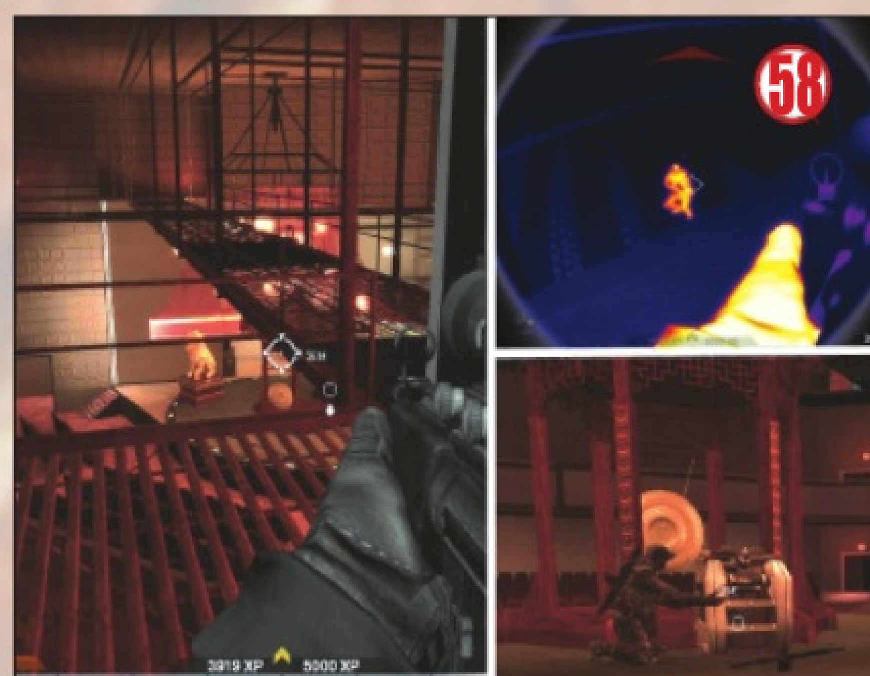
↑ 酒店里的赌场也是相当豪华气派，由侧翼攻入清理。末端的阶梯处会出现大量敌兵，迅速退守反击。



← 沿宽阔华丽的走廊前行，途中只有零散的敌兵，练练爆头吧。前面的庭院是露天赌场，环境复杂，由两侧走廊包抄到侧翼来打。



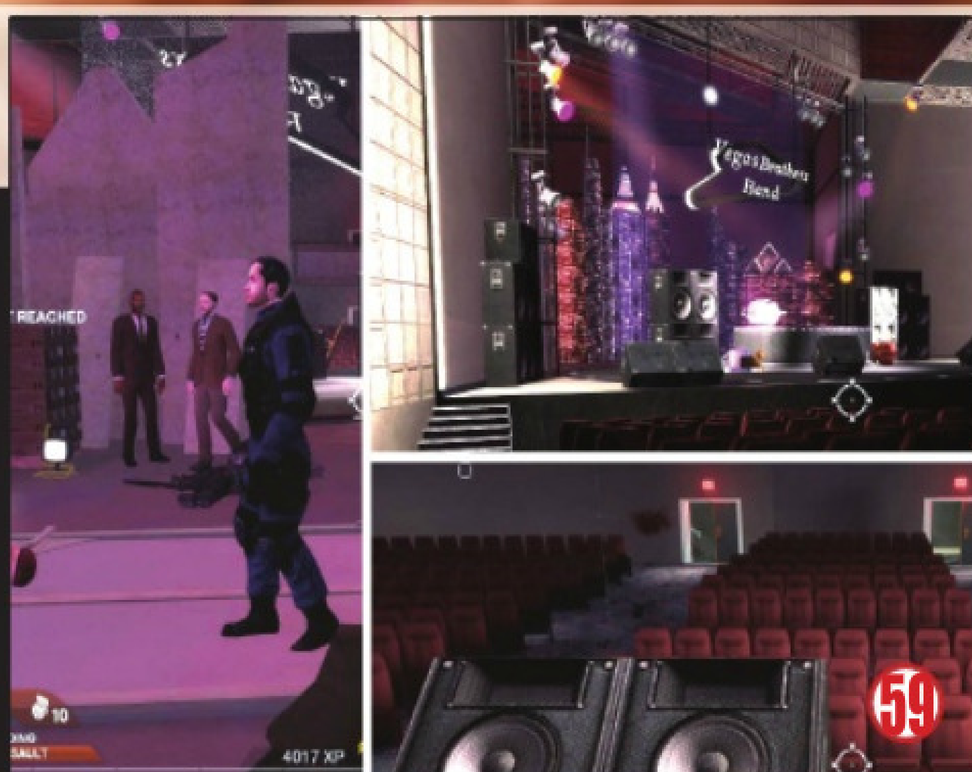
← 在走廊上听到密集的枪声，那是其他小组在与敌人作战，协助他们剿杀附近敌人。不远处由天窗跳落一群枪手，和队友各守一边，



↑ 剧场棚顶的战斗较难，炸弹的滴答声逐渐急促，要在短时间内将下面的敌人清掉多半，然后爬到舞台拆炸弹，如果超时会任务失败。



→ 清完敌兵后到监控室，那里重兵把守，用狙击步枪狙头。在破解电脑时，成群的敌兵蜂拥而至，配合队友阻击敌人的疯狂进攻。

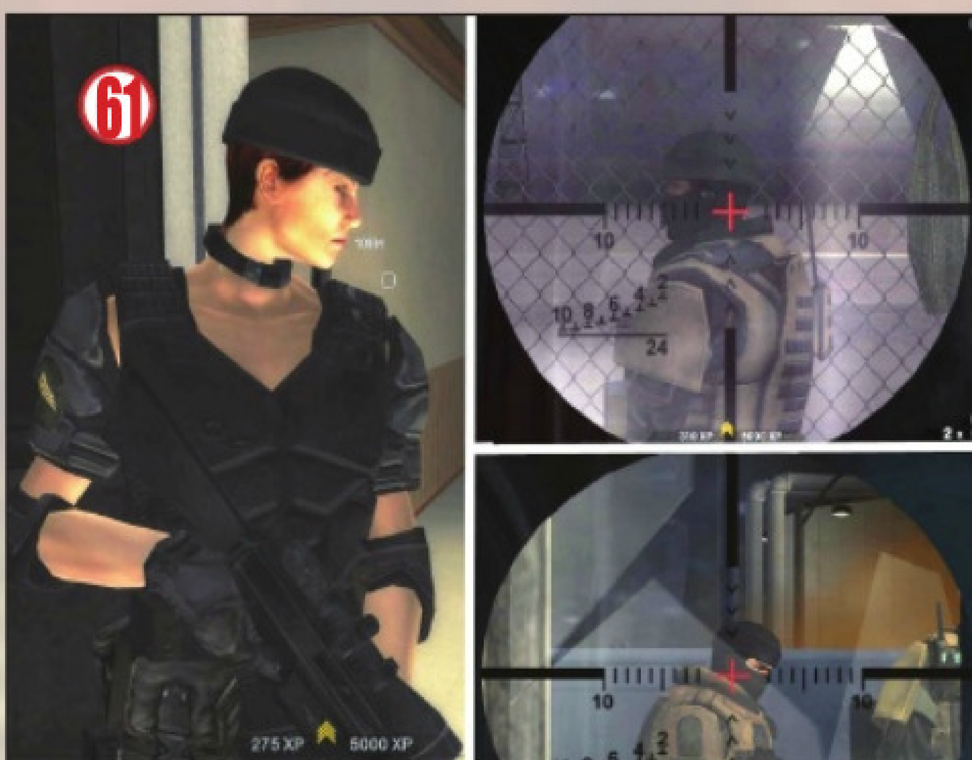


→由舞台一侧的通道穿仓库到人质被押的房间，包抄进去救出人质，然后到舞台清剿出现的敌兵。

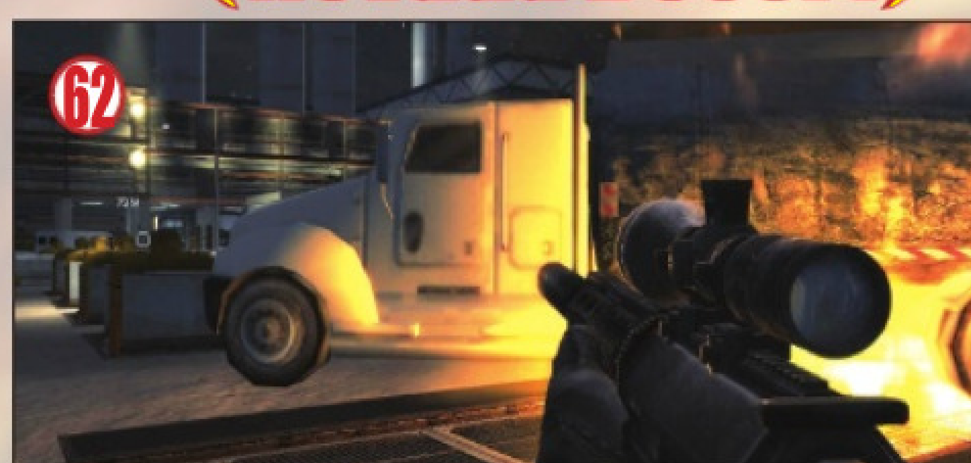


←穿出剧场，在狭窄的通道遇敌阻击，扔手雷清除。楼顶敌人火力强劲，派队员到上层掩护支援，自己在底层清机枪手，最后到停机坪撤离。

第六关 内华达沙漠（Nevada Desert）

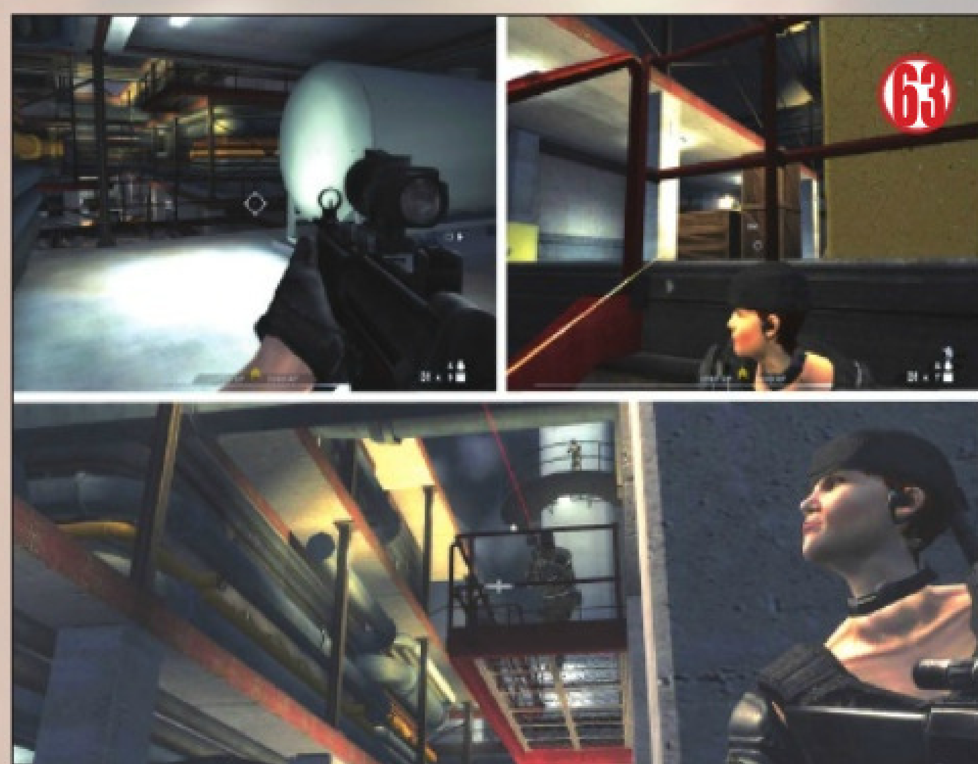


↑本关孤身作战，难度很大。建议带上装消音器的狙击步枪。由炼油厂的屋顶下去，透过窗户暗杀敌兵。





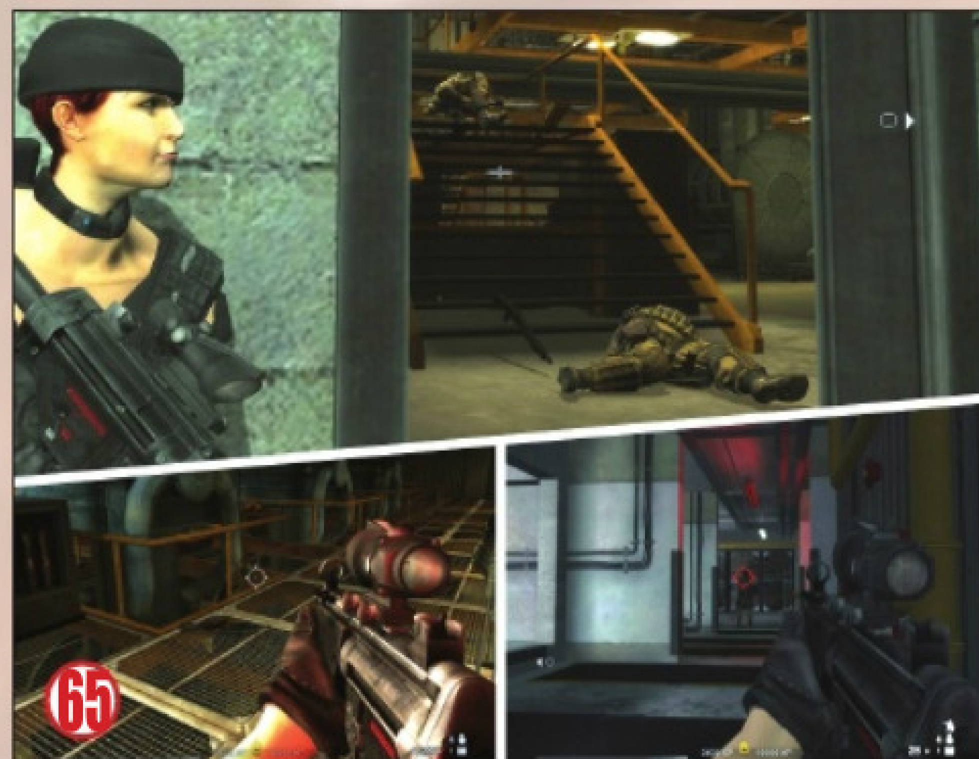
←跳到院落，绕过一辆燃烧的油罐车，远程狙杀机枪手和四五名巡逻兵，包括天桥上和门口的。



←进入车间内部，高处的枪手用狙击步枪清掉。这里的战斗异常凶险，几处会遇到敌人增援，听到异响要立即撤退回防。小心谨慎，逐片清理。



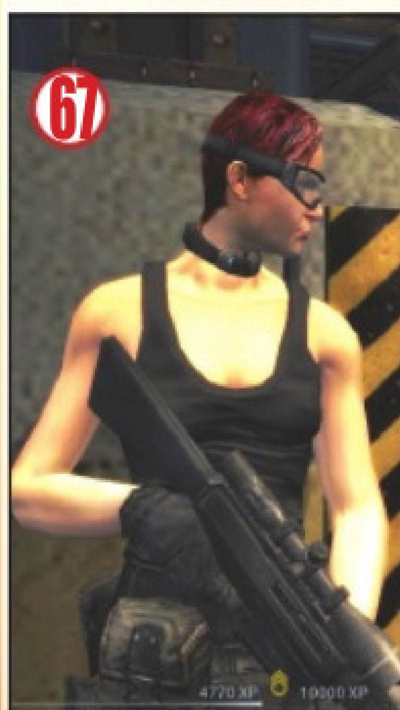
↑清除火车之间的敌兵，往前出现烟雾弹，退后清援兵。攻到轨道尽头进入车间，建议爬到顶层往下清理，随后火警响起。

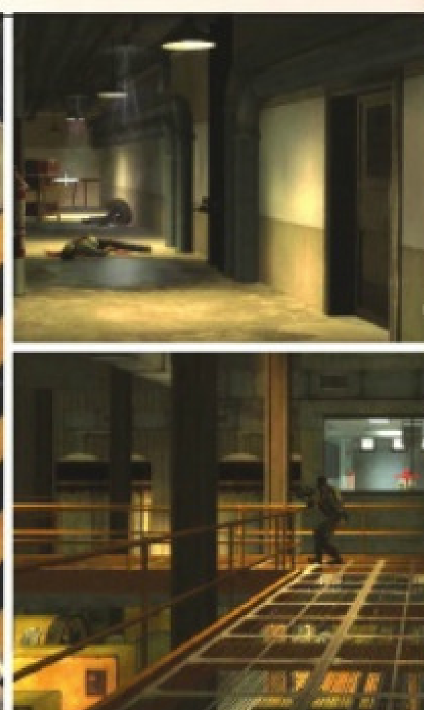


↑接下来要解除火警，途经2层结构的锅炉房，里面的敌人较密集，每层有2道门，分别到4道门口清敌，清完由上层前往精炼厂。



←在控制室操作电脑解除火警，成群的敌兵冲过来，据守控制室，从窗户清周围楼里的枪手。出屋沿围栏清院落里敌兵，再前往满是储油罐的院落。





↑ 过天桥是发电车间，上层通道连往排风车间，这两车间同样要利用各道门来偷袭削弱敌人。



↑ 外面是布满曲折弯道的广场，暗杀3名敌人。下台阶左行躲到管道后清敌，观察地图和管道间隙判断敌人位置，要小心敌人的偷袭。

↓ 穿走廊到后面院落，跳入机库听到Gabrial与Alvarez发生争执并枪杀了他，不久大群敌人突袭，一声爆炸过后失去了知觉……

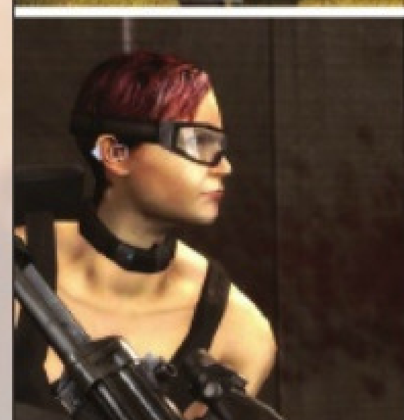


第七关 卡尔德拉港（Estate）





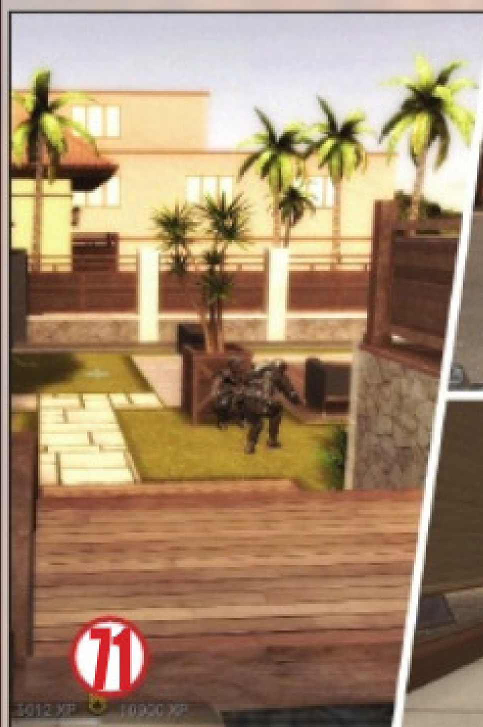
← 本关有队友相助，打起来可放开手脚了。落地后沿院落一路杀过去，穿过健身房到小屋切断电源。





→拆炸弹的同时躲到墙角，射杀10余名进攻的敌兵，之后单枪匹马出屋迎战Gabrial，他正扛着火箭筒站在网球场里。





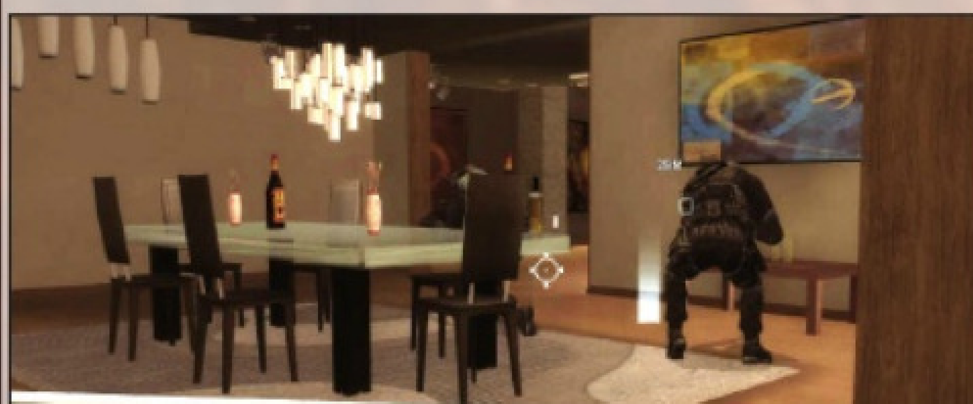


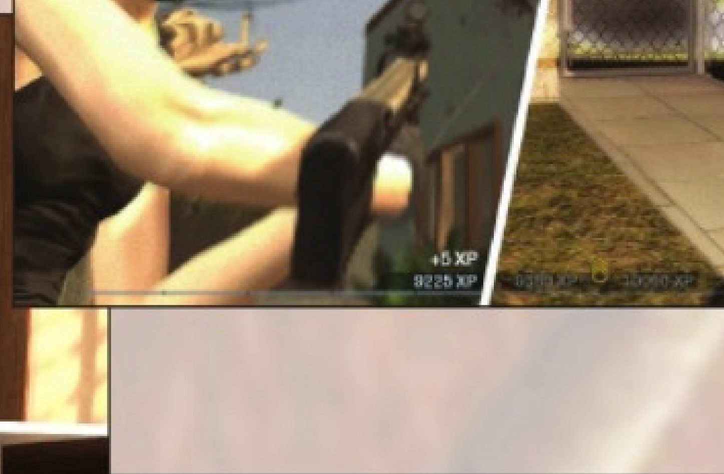
← 退回院落进别墅，穿过车库是一间木头结构的屋子，接近楼梯时会突然出现援军，小心地试探着打，遇敌注意防守。



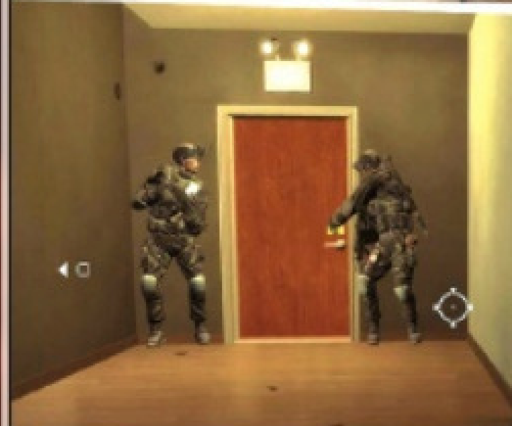
← 被轰落地面后躲到墙后打直升机，打到一定程度它会发射导弹，快速后闪，再往围墙右侧跑，利用直升机导弹将围墙轰开。

↓ 清场后跑进网球场内的屋子，用手雷炸增援的敌兵。最后Gabrial的直升机坠毁，上前了解他与匪徒勾结的缘由始末，一枪将其毙命，本集游戏结束！P











← 清理2层房间，Logan率领Alpha小组前来增援。上3层继续清理，在一间办公室拆除门上的炸弹。

ANNO 1701
Der Fluch des Drachen

纪元1701——沉睡之龙

■游侠 神之影

精品 8.0

制作	Related Designs
发行	Ubisoft
类型	模拟经营
语种	英文

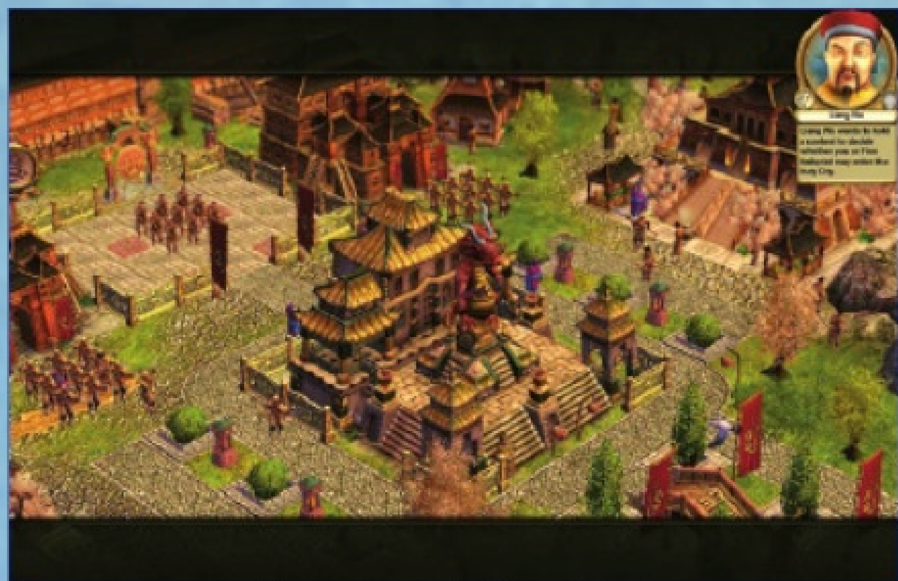
文化包容性：8.0　上手精通：8.0　画面：8.5　音效：8.0　创新：7.0　剧情：8.0

为什么要玩这款游戏

你可能没玩过也没听过《纪元1701》，或许是游戏名气并不大的缘故，但不可否认，这是一款极为出色的海洋模拟建设游戏，它在德国仅上市两周就获得了20万份的惊人销量，并长期占据着销量排行榜的第一位，其开发公司Sunflower也有多年的开发经验，对海洋模拟建设类游戏尤为擅长。在游戏中，你不仅能看到精美的图像效果，听到动听的背景音乐，还能体验到高自由度的发展路线和完善的外交贸易系统，诸多优点使得《纪元1701》成为一款不可多得的海洋模拟建设大作。时隔一年半，资料片《纪元1701——沉睡之龙》再次卷土重来。这次精心打造的资料片不仅保留了原有的诸多优点，还对一些不完善的地方进行了改进，包括更加全面的经济系统、剧情连贯的单人任务等。更重要的是，这次资料片的主题为“沉睡之龙”，故事设定在远东地区，因此大家在游戏中能看到不少熟悉的东方建筑。如果你之前错过了《纪元1701》，那现在就不要再错过《纪元1701——沉睡之龙》！

剧情简介

自从为女王开拓完海外殖民地之后，我应芬兰·哈尔奎斯特所约，帮忙寻找传说中的宝物“龙之眼”。经过反复几次的探索，终于在沉没于海底的神殿中找到了这件宝物。可是，臭名远扬的海盗头子迪戈·戴尔·托罗也想要这件宝物，他竟然在我的家乡纵火，尽管我奋力扑救，但还是无奈于凶猛的火势吞噬了美丽的家园，我只能与幸存者一起离开，到其他地方重建家园。在重建过程中，我认识了阿尔德曼，他向我提供了一份关于“龙之眼”的卷宗，并让我找科学家汉纳·玛瑞尔破译，而途中结识的女商人格雷斯·玻勒特也跟随我一同前往。通过科学家的破译，卷宗的一些秘密已经揭开，我带着它前往亚洲的神圣之城。尽管在前哨基地花费了不少力气，但总算是讨得了看护人吴亮的欢心，被批准进入亚洲王国，见到了芬兰·哈尔奎斯特，但他似乎不满我的行为，打算与我来一场经济比赛，可惜他的经验不足，最终在比赛中落败，恼羞成怒的他启动了“龙之眼”的力量，几乎将整个亚洲王国夷为平地。面对艰难的困境，我只好尽可能地提供援助，而芬兰·哈尔奎斯特也认识到自己的错误，我们两人联手帮助吴亮重建亚洲王国。就在此时，一直跟随我而来的女商人玻勒特却偷走了“龙之眼”，还声称自己是托罗的手下，一场不可避免的追逐战就这样开始了……最终，我击败海盗头子托罗，夺回了被抢的“龙之眼”，而玻勒特被托罗残忍地杀死，得到了应有的报应。


此次剧情紧凑，围绕着“龙之眼”展开

阶段发展

在游戏中，每个文明的发展都需要经历五个阶段，从最原始的拓荒者阶段到向外扩张的殖民者阶段，到安居乐业的市民阶段，再到经济繁荣的商人阶段，最后到富可敌国的贵族阶段，当居民所需要的生活物资得到满足，且拥有愉快的心情时，低级阶段自然会升级到高级阶段，直到无法升级为止。每到达一个新的阶段，除了建筑外观会出现明显的变化外，操作栏里还会出现大量新建筑设施。必须发挥好各种建设设施的作用，整个文明才能稳步发展。

【拓荒者阶段】这是最原始的阶段，也是所有阶段中最为关键的，因为


拓荒者阶段的关键是教堂

城市的发展规划需要从这个阶段开始执行，提前设计好城市的未来雏形是很有必要的。因此，尽量把村庄中心建造在空地的中央，房屋围绕着村庄中心拔地而起，并预留一些位置给以后的建筑设施，例如参议院、剧院、学校、教堂等，但房屋不能离村庄中心太远，否则它们会变成一堆堆废墟。不过，发展之前还必须解决居民的温饱问题，可在海岸边建造两座渔夫小屋，铺上道路直通仓库，一般两座渔夫小屋足够养活一百余人，不需要再建造狩猎小屋来捕食，而伐木工人小屋、绵羊饲养场、织布工小屋则尽量建造在偏远地带，可利用建造市场来扩大建造范围，两座伐木工人小屋和两座绵羊饲养场足以保证木头和布料两种资源的正常供给，不过同样需要铺上道路通往仓库，否则两种物资都无法获得。物资补给充足后，便可开始大力发展人口，新建造的房屋必须在教堂的影响范围内，不然也无法升级。一旦居民所需要的布料和信仰得到满足后，文明便会进入殖民者阶段。

【殖民者阶段】这是向外扩张的阶段，也是物资消耗极大的一个阶段，主岛的资源很快会满足不了居民的需要，必须尽快开通海上航路，通过贸易、海运来获得各种重要物资，才能保证城市的正常发展。在这个阶段，砖头和工具是最为重要的两种物资，绝大部分建筑的建造都需要这两种物资，前者可通过建造黏土矿坑和砖厂来生产，几乎每座岛屿都会有黏土矿，一般位于比较偏远的位置，需要借助市场来扩大建造范围；虽然后者也可通过建造矿石矿井、矿石冶炼厂和工具制造厂来生产，但生产成本非常高，况且工具的需求量也不大，因此无需自行生产，只需少量进口，保持仓库拥有一定的存货即可。随着居民人口的不断增长，两座渔夫小屋可能很难满足居民的食物供应，此时可建造两座养牛场和一座屠宰场，继续维持正常的食物供应。由于甘蔗和蛇麻草无法在同一座岛屿上生长，因此必须找到可种植另一种原料的岛屿。通过建造仓库、种植园和加工厂来获得啤酒和烟制品这两种物资，再利用固定航路不断将缺少的物资运回城市。同时，在居民区附近建造一两所学校，来满足居民的教育需求。一旦居民所需要的啤酒、烟制品和教育得到满足后，文明便会进入市民阶段。


殖民地阶段主要是拓荒和收集各种原料

【市民阶段】这是一个安居乐业的阶段，也是处境最为艰难的阶段，物资消耗越来越大，财政赤字使得国库资金入不敷出，如果无法即时扭转财政赤字的话，整个城市的发展将会停滞不前。来到这个阶段，一些资源点已经枯竭，例如黏土矿、渔场等，可将它们的相关建筑统统拆除，以减少高额的维护费用。同时继续建造房屋，通过税收来填补财政赤字，并在原来的土路上铺上卵石路，提高物资运输的速度和效率。一旦收入状况由红转绿，便可继续对外扩张，寻获居民所需要的灯油和巧克力。灯油可以通过捕杀鲸鱼，再进行加工得来。不过鲸鱼一般出没在北方海域，需要前往北方的岛屿才能找到适合建造捕鲸场和鲸油提炼厂的地方。而巧克力由可可和蜂蜜加工而成，由于可可和蜂蜜都无法在同一岛屿上生产，因此还必须找到可出产这两种原料的岛屿，出产蜂蜜的岛屿随处可见，而出产可可的岛屿却只在南方才有，都需要利用固定航路将这两种原料运回主岛，再通过糖果厂加工成巧克力给居民使用。随着居民人口的不断增长，温饱问题会再次出现，可在边远的土地上建造几座谷物农场、磨坊和面包房，继续给居民提供足够的食物。如果布料也出现紧缺的情况，可研究出织布机科技，增加所有织布工小屋的生产力。此外，在居民区附近建造一两座剧院，保证所有居民能获得文化的影响。一旦居民所需要的灯油、巧克力和文化得到满足后，文明便会进入商人阶段。


市民阶段是稳定财政的收入

【商人阶段】这是一个经济走向繁荣的阶段，

但经济的繁荣还需要庞大的资金支持，之前主要是通过税收来维持收入，这个阶段则逐渐向商业贸易靠拢，频繁的进出口是城市繁荣的关键。香水和珠宝都是物美价廉的奢侈品，光出口这两种资源便能大赚一笔，但两者所需要的原料均在其他岛屿，还需要到各地去搜索，建造宝石矿、金矿来开采宝石和黄金，建造龙诞香工厂、温室来种植龙诞香和菊花，最后再将原料集中到主岛，通过珠宝加工厂和香水厂生产而成。相比之前，龙诞香的性价比并不高，还不如巧克力，因此可放弃龙诞香和菊花的种植，转为进口，只加工给居民使用，只要维持巧克力和珠宝的出口，国库资金就会不断往上涨。不仅如此，这个阶段的人口还需要来一次大的飞跃，必须建造大量的房屋来发展人口，如果实在无法在村庄中心范围内建造房屋的话，也可另寻一片空地建造新的村庄中心，但温饱问题则会再一次暴露出来，此时可多建几座谷物农场、磨坊和面包房，维持食物的供应。至于大理石，这个阶段的需求量并不高，只要稍微进口一些即可满足建造的需要，顺便进口一些翡翠满足居民的需求。此外，可在居民区附近建造一两座参议院，让所有居民获得权力的需求。一旦居民所需要的翡翠、珠宝、香水和权力得到满足后，文明便会进入贵族阶段。

【贵族阶段】这是一个富可敌国的阶段，不断攀升的人口又一次提高了税收的收入，加上商业贸易的成功，整个城市拥有数不尽的资产，完全可以做之前有所顾虑的事情，包括研究各种科技、升级各个残旧建筑、生产武器、发展军队等等。在这个阶段，女王会经常来要求缴纳贡金，只要两次不缴纳贡金就会派出军队进行镇压，如果你希望居民们远离战争的话，就要通过不断进贡来满足女王的欲望。如果你不甘心血汗钱就此上缴的话，那就拿起武器反抗。建造大型船坞生产大型战舰，建造要塞堡垒训练士兵，建造城堡和灯塔宣布独立，只要国家独立了，你就是国王，想干什么就干什么！还记得曾经欺负你的海盗吗？还记得嘲笑你的邻国君主吗？派出间谍、破坏者、投毒者去破坏他们的国家，让他们变得民不聊生。或者直接派出军队，将他们的岛屿夷为平地，不过出兵之前要保证自己拥有一条独立的资源生产线，不然对方突然停止各种物资的供应，那你只能在居民们的叛乱声中自取灭亡。如果你是和平主义者，也可以和他们友好相处，不过资源总有一天会消耗完的……


商人阶段主要是大力发展经济建设

经济发展

这是一款海洋模拟经营游戏，掌控经济意味着掌握胜利，游戏里所有的一切都离不开金钱，包括为居民提供的食物、教育、文化、生活物资、奢侈品等，甚至生产武器组建军队、对外发动战争，都需要花费大笔的金钱。这些资金从何而来呢？女王给予的发展资金吗？当然不是，女王初期给予的发展资金只是一笔非常小的数额，维持不了多久，只能用来推动经济的发展，而促进经济发展所获得的那一笔资金才是真正的大数目。在游戏中，金钱的获得途径并不多，主要是通过居民税收和商业贸易这两种途径，以下就是这两种途径的一些心得。

1.商业贸易

商业贸易主要指的是各种物资的出口贸易，游戏里出现的物资多达17种，每种物资均有固定的成本价格和出售价格，出口某物资是否能赚钱还要看这两种价格的差价。如果差价为正的话，那就意味着有所盈利；如果差价为负的话，那就意味着亏本。在种类繁多的物资中，并不是所有的物资拿来出口都能赚上一笔，一些物资的出口表面上是赚了，实际上是亏了。为了方便大家更好地掌握各种物资的销售情况，以下统计了一个完整的物资数据表，大家可以详细比较一下各种物资的成本价格与出售价格，看看哪些物资应该出口，哪些物资应该进口。不仅如此，这个数据表还涉及了最佳生产线的搭配、维护费用和产量等数值，大家同样可以参考一下这三者的关系，建造出一条更为合理的物资生产线。

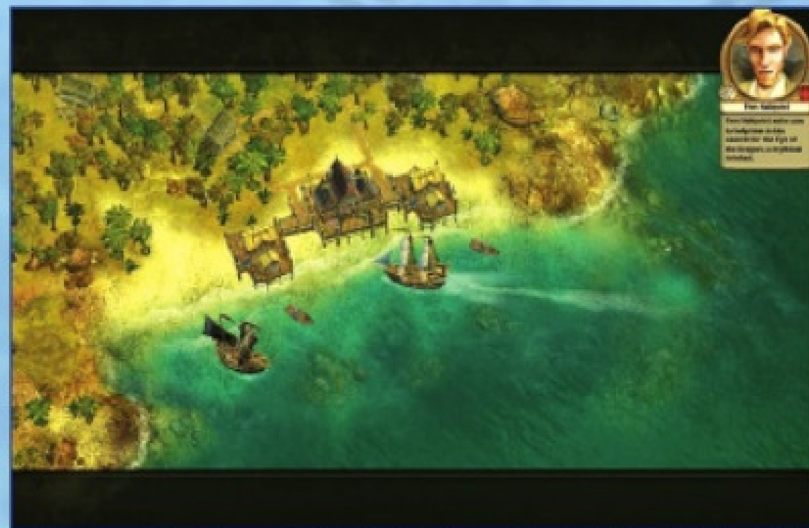

贵族阶段基本可以随意开战了

物资	最佳生产线	总维护费用	产量(吨)	单位成本	单位售价	自产盈亏
木材	伐木工人小屋（2）	5	3	2	6	+4
鱼肉	渔夫小屋（2）	20	1	10	16	+6
猎肉	狩猎小屋（1）	10	1	10	16	+6
布料	绵羊饲养场（2）+织布工小屋（1）	25	2	13	18	+6
砖头	黏土矿坑（1）+砖厂（2）	40	3	13	13	0
牛肉	养牛场（2）+屠宰场（1）	30	3	10	16	+6
工具	伐木工人小屋（1）+矿石矿井（1）+矿石冶炼厂（1）+工具制造厂（2）	205	3	68	40	-28
啤酒	甘蔗种植园（2）+啤酒加工厂（1）	65	2	33	42	+10
烟制品	烟草种植园（2）+烟草加工厂（1）	65	2	33	52	+20
灯油	捕鲸场（1）+鲸油提炼厂（3）	220	6	37	42	+5
面包	谷物农场（4）+磨坊（2）+面包房（1）	50	6	8	16	+8
巧克力	养蜂场（2）+可可种植园（2）+糖果厂（1）	115	2	58	96	+39
武器	伐木工人小屋（1）+矿石矿井（1）+矿石冶炼厂（1）+武器制造厂（2）	165	3	55	23	-32
大炮	伐木工人小屋（1）+矿石矿井（1）+矿石冶炼厂（1）+铁炮制造厂（2）	195	3	65	52	-13
大理石	大理石采石场（1）+大理石厂（2）	100	3	33	20	-13
香水	捕鲸场（1）+龙诞香工厂（3）+温室（12）+香水厂（6）	760	12	63	86	+23
珠宝	宝石矿（1）+金矿（1）+珠宝加工厂（2）	280	4	70	120	+50



从以上数据可以看出，盈利最高的是巧克力和珠宝，出口这两种物资均能赚取可观金钱。相反，出口工具、武器、大炮、大理石这4种物资最不划算，无论是生产原料进行加工，还是进口原料进行加工，都是在做亏本生意，而且还没算上生产线的维护费用，建议前4个阶段都不要自行生产这些物资，尽量根据需求来适当进口，等达到贵族阶段时再来建造生产线，毕竟一些物资都是打仗的必需品，已经撕破脸皮的外国文明自然不会与你再有商业上的来往。

关于进出口贸易，只要在仓库设置即可，绿色箭头代表着进口，图标下方的数字为进口的物资数量，数字越大，进口越多；红色箭头代表着出口，图标下方的数字为预留的物资数量，数字越小，出口就越多，恰好与进口相反，这里千万不要混淆了，运载货物也是同样的设定。此外，进出口的物资种类和数量还与仓库等级有关，仓库等级越高，可交易的物资种类和数量就越多。不过，这只是一种比较被动的方法，你也可以采取更为主动的方法，游戏里有四大外国文明，分别是印度、易洛魁、亚洲和阿兹提克，每个文明都会有固定的进出口物资，可直接利用四个文明之间的买卖关系，低进高出，赚取中间的利润。例如，先向印度人购买廉价的烟制品，然后高价转卖给易洛魁人，并同时低价购得食物，接着将食物高价卖给亚洲人，并同时低价购得布料，最后将布料高价卖给阿兹提克人，从中赚取几次的差价。这种方法比较简单，可以设置一个循环的航路，而且不需要建造物资生产线，还能提升与四大外国文明之间的外交关系，初期使用的话能够减轻不少经济上的负担。



多开拓殖民地，建造生产线，才能获得最大的利润



在这里可设定自动航行的路线

2.居民税收

正所谓“取之于民，用之于民”，通过自己的努力养活了一群人，再从这一群人之中拿回一些自己应得的东西，这是理所当然的事情。虽然这是一款海洋模拟建设游戏，但是不要轻易认为商业贸易就是唯一的生存之道，商业贸易只是收入途径之一，它与居民税收比较起来，效果相差甚远。如果你仔细观察的话，你会发现，文明每到一个新的阶段，资金收入就会有一次质的飞跃，初期可能不太明显，但到了商人阶段或贵族阶段，效果特别明显，那是因为这两个阶段的人口增长非常迅猛，一下子带来了非常高的税收。

无论在哪个阶段，居民们都会存在一个满意度的概念，它是由税率和物资使用情况决定的，满意度分为5种情况——深绿色为愉快，浅绿色为高兴，在这两种情况下，人口都会不断增长；黄色为普通，人口不会有任何变化；橙色为不满，人口会不断减少，减少到一定程度后，建筑还会自动降级；红色为愤怒，人口也会不断减少，还有伴随一些特殊状况，轻则示威，重则暴动。如果你希望得到最高程度的税率，最多只能把税率调至黄色位置，但这个位置并不保险，因为满意度的分布是不断波动的，你还必须通过各种物资去满足居民的需要，来稳定这个波动幅度。当大家都过得很满足的话，深绿色的长度便会不断增长，而你的税率也可以进一步提高了，建议多进口一些原料进行加工，然后提供给居民使用，这样不仅节省了一笔加工费用，还能保持生活物资的迅速供给。



平时多留意居民的满意度程度

战争发展

随着资源的越来越少，残酷的战争是无法避免的。为了生存，势力较强的文明自然会对势力较弱的文明发动战争，“弱肉强食”也就是这个道理。在游戏中，战争是比较后期的事情，尽管那时候的资金基本上是高枕无忧，但如果你不擅长作战的话，也有可能在战争中付出严重的代价，轻则割地赔款，重则国家灭亡。如果你希望在战争中战无不胜的话，那就要多了解各海上舰艇、陆地兵种的作用，并掌握一些作战心得，让自己打起仗来更加得心应手。

1.海上舰艇

在游戏中，海上舰艇是最重要的运输工具，它们不仅能用来探索未知的世界，还能在新发现的岛屿上建造仓库进行殖民。游戏中出现的舰艇并不多，可归纳为三种类型，分别是考察船、商船和战船，这些舰艇只能在


后期出现的中国战船非常强大


调查走私船，能缴获船只和资源

可以将其投入小规模海战，这种舰艇是执行探索任务的最佳选择。不过考察船的航行速度不快，特别是在装满货物的时候。

小型商船是游戏中实现自主海运的最初选择，在游戏初期阶段，你便可以在船坞制造这种小型舰艇。你可以使用它运输各种货物组建自己最初的海上贸易航线，但是这种没有自卫能力的舰艇无法抵抗任何攻击。而作为解决繁重海上贸易的方案之一，大型商船承担了主要的货物运输任务。只有在大学中研究相应的技术才能在船厂生产这种巨型船舶，它的载重量比小型商船多三分之一。大型商船拥有非常大的舱室用以运输巨大沉重的货物，但是这种没有自卫能力的船舶同样无法抵御任何攻击，一旦被击伤，其航速将显著下降。如果你在游戏中开辟了四通八达的海运航线，并且买卖各种各样的货物，就非常有必要投资建设大型商船。虽然这种船舶的建造费用相对较贵，但它们拥有更大的运输能力。

船坞中才能生产。除了搭载货物在各个贸易口岸之间穿梭外，舰艇还被用于在岛屿之间运输军队，而专门生产的战舰，还是保护玩家海上交通线、击退敌军和海盗的主力兵种。舰船的行驶速度以及坚固程度由其所属类型决定，而且装载货物的多少也将影响舰艇的行驶速度。此外，游戏中针对舰艇的命令也多于其他单位，其中包括装载部队、装载货物、丢弃货物等。

考察船是一种比较常用的舰艇，除了能够运载货物外，还拥有非常大的探索范围，并可以安装舰炮拥有战斗能力。大家既可以安排它执行海运，也

小型战舰主要用于海战以及为商船护航，可以在船坞中制造。除了可配置舰炮以具备战斗能力外，小型战舰还具备运输部队和一定货物的能力。战舰比一般舰艇拥有更厚的装甲，因此即使受到攻击其航行速度也不会明显下降，但是它们的载重能力较差，一旦装满货物，则航行速度会非常低。和大型商船一样，大型战舰需要在游戏中通过研究相应的科技才能制造。大型战舰拥有小型战舰两倍的舱室和舰炮，如果你想保护自己的海上交通线免受攻击，完全有必要投资生产这种舰艇。

如果在游戏中出现了需要紧急运输的货物，快速货船将派上用场。玩家可在学校升级相关技术使快速货船具备“快速递送”能力。虽然这种船只一次只能快速运输一种货物，但它的造价却相当昂贵。此外，快速货船在游戏中也会遭到敌方势力或者海盗的攻击。


小型战舰在攻击对方的船坞


损伤的舰艇返回船坞维修

2.作战心得

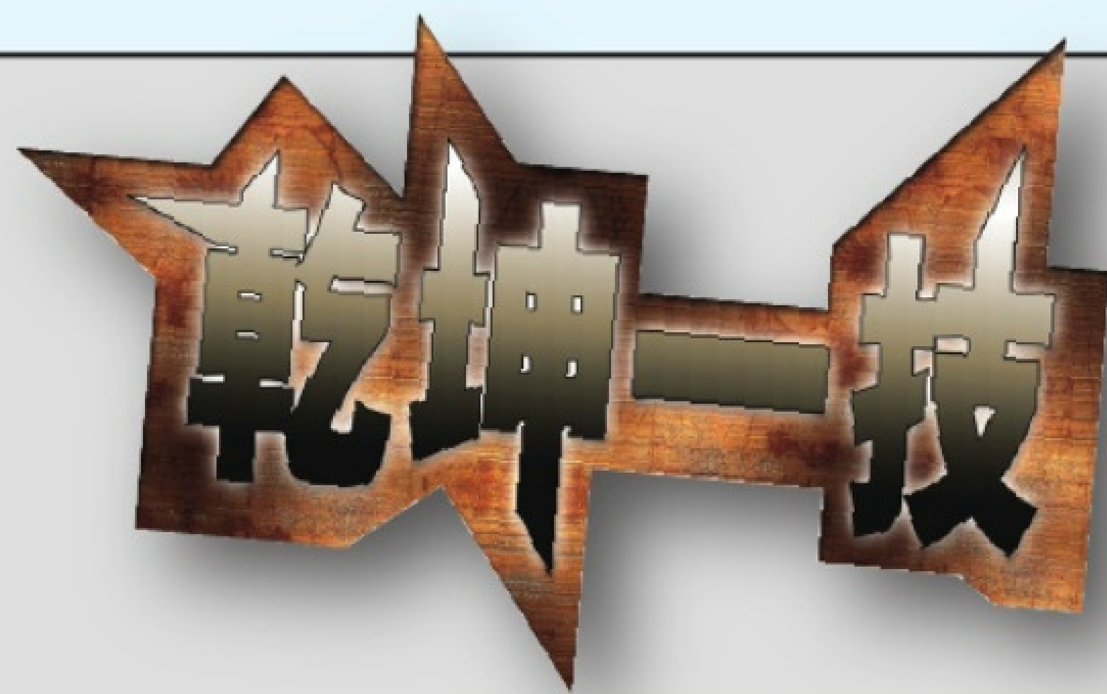
在游戏中，战争分为海战和陆地战两个部分，尽管两者都难以体现出战争的气势磅礴，但小范围的局部冲突依然能让你感受到战争的独特魅力，各种战术的运用更是让每一次冲突更具有策略性。

在正常情况下，要想迅速取得战争的胜利，难度非常大，必须掌握一些作战技巧，来帮助自己速战速决，持久战和消耗战都对战局很不利，一旦久攻不下，要么重头来过，要么签订停战协议，两种结果都可能让对方卷土重来。因此，想要让战争快点结束，那就必须一击即中，一次性全面击倒对方。

在海战中，电脑控制的舰艇都会有一些规律，它们会追着损坏度最高的舰艇来打，而自己损坏度过高时会调头就跑。借助这个规律，可制订一些战术，例如先让主力部队摆好队形，然后控制一只损坏度最高的舰艇去引诱对方，引导对方围绕着自己的主力部队转圈，让对方在追击过程被一艘艘地击沉。此外，当舰艇被击沉后，船上的货物和士兵都会掉落至海中，只要将它捡起便能拥有这些货物和士兵，如果你想获得这些东西，可故意让对方返回岸边装载士兵和货物，趁它们离开海岸时，迅速将它们击沉，然后再将士兵和货物占为己有，连续使用几次的话，你就完全能拥有足以发动地面攻势的大量士兵了。P

PES2008直接任意球心得
PRO EVOLUTION SOCCER 2008

■四川 秦国强



PES2008中的任意球与PES2007相比区别不大，同样是上手易精通难。不过从电脑在任意球进球率上的显著提高，不难发现KONAMI在此设计上做了不少修改。下面笔者就为大家介绍发直接任意球的心得。

①近距离（18～20米）

这个距离对于不少玩家而言是一个难题，容易在大力抽射和下坠球之间徘徊。有些玩家会选择间接配合拉开空挡后再打门，本文暂不讨论此方法。由于18～20米不能给皮球创造足够的下坠时间，笔者认为直接大力抽射才是上佳之选。这是因为力量这一概念在PES2008得到进一步强化，即使是世界级的门将在面对大力射门时也很难将球抱稳。当然PES2008中门将的反应延迟也提高了大力射门的成功率。



图1

选择这种射门方式时，一般瞄准门将与人墙之间的空隙（图1），按住↑不放，蓄力到1/4（图2），松开↑，并同时按下▲键，即可射出半高空球。由于力量大，门将即使扑到皮球也有很大可能出现脱手导致进球。有些读者会问，既然是大力射门，为什么蓄力到1/4，而不是1/3或者更大呢？其实↑和▲键对皮球都有个加速过程。当射门力量过大时，皮球会出现“飘”的现象，反而使命中门框的几率大大降低。如果门前站位的球员较多，则可蓄力到1/6，打地平球，让球击中站位的球员反弹变线，门将就很难再作出扑救了。



图2

②中距离（21～24米）

中距离最适合发下坠球，只要找到合适的角度就可以轻松破门。有些玩家总是抱怨控制不好皮球的旋转，要么旋转过度出界，要么就是力度过小，被门将直接没收。下面笔者为大家介绍一种不加旋转的射门方法。



图3



图4

首先对准球门立柱，如果你运气足够好，那个位置可能会由一名个子较矮的球员站位。接着把准心往门柱内侧稍微移动。考虑到一些任意球旋转度高的球员，我们还需要作适当的调整。选好角度后，按住↓，接着蓄力到接近1/2，松开↓，当皮球快要飞过人墙的时候按住×键，使球产生下坠，切记是在皮球即将飞过人墙而非球刚出脚的时候。左右两侧瞄准位置和皮球飞行路线如图3、4、5、6、7、8。



图5

③远距离（25～28米）

远距离大多是采用大力射门。由于PES2008中门将AI的改变，直接进球的几率相对降低，而扑球脱手的几率大大增加。远距离射门要求力量大，速度快，故不能再追求皮球的下坠度，于是如何绕过人墙成为一个问题。其实我们可以避开这个问题，直接将目标对准远门柱（图9）。为了使皮球达到最快速度，仍然采用打直线的方法。按住↑，蓄力到近1/2，松开↑，在球出脚的瞬间按住▲键。使用该种射门击中门柱的几率较高，而且被门将扑出的几率也不低。但是很多时候门将扑球脱手后的漏球位置会在球门线附近，己方球员就有很大的补射机会。当然如果你对自己的任意球技术没有信心，想让门将把球扑出底线，再通过角球破门也可以采用这种方法。和上面两种射门相比，这种方法最为简单，不过也需要一定的运气成分。P



图6



图7



图8



图9

《足球经理2008》技巧心得
Football Manager 2008

■游侠 奥杰

1.轻松获胜

创建自定义球员，将其添加到对手球队。选择“快速战术”（Quick Tactics），将对手球队中的每个球员都设置为进攻状态，并且从守门员到前锋都放上一个箭头记号。这样，如果设定无误，应该能赢得10：1的比分。

2.变换阵形

在比赛日，以某种阵形进入比赛，并且设定球队交谈（Team Talk）。如果在开球前突然改变阵形，就会让对手感到迷惑，从而取得优势。

3.角球轻松入球

先选择角球技术最好的球员罚角球，然后进入球队设置（Team Instruction），让角球落到小禁区的左侧或右侧。再选择头球技术最好的球员，进入球队设置，让他头球攻门，最后就看对手守门员的表现了。

4.避免工作许可证的麻烦

避免工作许可证的麻烦有3种方法：①俱乐部在某个欧洲国家设有子俱乐部，并且该国家没有工作许可限制。将球员租借到子俱乐部，一定年限之后，他们将得到该国公民身份。其中，比利时和波兰时间最短，仅需要3年时间，西班牙需要4年时间，其他国家则需要5年时间；②让球员坐板凳，直到获得公民身份（5年时间）；③一些拥有欧洲国籍的球员不需要工作许可。

5.获得真实德国国家队及球员

要想得到德国国家队真实球员以及真实俱乐部名字，需进入C:\Program Files\Sports Interactive\Football Manager 2008\data\db\800\lnc，删除Fake.lnc文件（做好备份）。这样，开始新游戏之后，就可以看到真实的球员和真实的俱乐部了。

6.寻找新生代球员

随着游戏的进行，很多著名球星都将退役，同时也会出现一些新面孔球员。要想保持球队的实力，俱乐部必须寻找并且培养年轻球员，使他们成为新的球星。为了能够找到具有潜力的新生代球员，需要签约一些球探，并且确定球探的判断球员能力和判断球员潜力的属性达到17级以上，比如Wolfgang Dremmler和David Hamilton。雇佣到优秀球探之后，进入搜寻屏幕，让球探到各种各样的青年比赛中去寻找球员（例如20岁以下世界杯和18岁以下联赛），最大年龄设定为20岁以下。等到球探从世界各地带回一些球员报告之后，挑选最好的球员作为储备。以下是部分球队及球员推荐：

寻找一支名为Poli 21的球队，它有很多廉价的优秀球员，得分能力很强。另外，建议选择以下球员：

凯文·多伊尔（Kevin Doyle）——雷丁

罗比·基恩（Robbie Keane）——热刺

埃拉诺（Elano）——曼城

建议选择下列希伯尼安队球员：

弗莱彻（Steven Fletcher）——优秀前锋，45场比赛中攻入35粒进球

阿兰·奥布里恩（Alan O'brien）——优秀左边前卫

史蒂文森（Lewis Stevenson）——优秀左后卫

摩菲（David Murphy）——优秀左后卫

克里斯·霍格（Chris Hogg）——优秀中后卫

建议选择的出色年轻球员：

阿莫（David Amoo）——利物浦

丹尼尔·斯特里奇（Daniel Sturridge）——曼城

菲比恩·布兰迪（Febian Brandy）——曼联

斯拉夫科夫斯基（Goran Slavkovski）——国际米兰

博扬（Bojan）——巴塞罗那

阿圭罗（Sergio aguero）——马德里竞技

吉奥瓦尼·多斯·桑托斯（Giovanni Dos Santos）——巴塞罗那

其他具有潜力的球员

博纳诺特（Diego Buonanotte）——需要假以时日，但非常出色

罗德里格·法布里（Rodrigo Fabri）——虽然岁数大了一些，但是进球很多

鲁伊·冯特（Rui Fonte）——年轻，但优秀

桑坦德·加雷（Ezequiel Garay）——桑坦德竞技

雷纳托·奥古斯托（Renato Augusto）——弗拉门戈

路易吉·布鲁因斯（Luigi Bruins）——费耶诺德

布雷诺（Breno）——圣保罗

阿龙（Aaron）——瓦伦西亚

蒙托利沃（Ricardo Montolivo）——佛罗伦萨

西尔维斯特里（Lorenzo De Silvestri）——拉齐奥

多梅尼科·克里西托（Domenico Criscito）——尤文图斯

优秀年轻球员

亨利·塞维特（Henri Saivet）——游戏之初，自由球员

皮亚蒂（Pablo Piatti）——18万，学生队转会

萨科（Mamadou Sakho）——游戏之初，自由球员

埃维尔·巴内加（Ever Banega）——250万，巴塞罗那转会

亚当（Adam Newbold）——诺丁汉森林自由转会

霍布斯（Jack Hobbs）——100万，利物浦转会

刘易斯·普赖斯（Lewis Price）——100万，德比郡转会

莱斯·墨菲（Rhys Murphy）——50万，阿森纳转会

博扎尼斯（Dean Bouzanis）——100万，利物浦转会

麦塔克（Joe Mattock）——200万，曼城转会

普莱西斯（Damien Plessis）——50万，利物浦转会

托尼·克罗斯（Toni Kroos）——500万，拜仁转会

穆萨奇奥（Mateo Musacchio）——河床自由转会

戈德温·安特维（Godwin Antwi）——200万，利物浦转会

阿莫（David Amoo）——100万，利物浦转会

亨里·兰斯贝里（Henri Lansbury）——72万5，阿森纳转会

路卡斯（Lucas）——800万，利物浦转会

超级新星

帕托（Alexandre Pato）——AC米兰

亚历山大·宋·比隆（Alexandre Song Billong）——阿森纳

安德森（Anderson）——曼联

本·萨哈尔（Ben Sahar）——切尔西

卡洛斯·贝拉（Carlos Vela）——阿森纳

德尼尔森（Denilson）——阿森纳

穆亚姆巴（Fabrice Muamba）——伯明翰

加布里尔·奥伯坦（Gabriel Obertan）——波尔多

加雷特·贝尔（Gareth Bale）——热刺

吉尔斯·巴恩斯（Giles Barnes）——德比郡

多斯·桑托斯（Giovani Dos Santos）——巴塞罗那

伊斯迈尔·埃萨蒂（Ismael Aissati）——埃因霍温

詹姆斯·沃恩（James Vaughan）——埃弗顿

乔纳森·埃文斯（Jonathan Evans）——曼联

马塔（Juan Manuel Mata）——瓦伦西亚

卡里姆·本泽玛（Karim Benzema）——里昂
马雷克·汉姆斯克（Marek Hamsik）——那波勒斯
罗伯特·阿奎弗雷斯卡（Robert Acquafresca）——卡利亚里
纳斯里（Samir Nasri）——马赛
特奥·沃尔科特（Theo Walcott）——阿森纳

《龙骑士》全部彩蛋获取攻略 Eragon

■游侠 奥杰

在游戏的每个关卡中都可以找到彩蛋，收集全部彩蛋，即可开启奖励关卡Throne Room。以下是每个关卡中彩蛋的详细位置。

1.The Spain Mountains

跟着驼鹿走，过桥，进入通道之前，爬上右侧的石壁，拿到彩蛋。


挡路的火弓手

2.Carvahall

在谷仓中，先射杀落单的骑士，然后抓住横梁，爬上去，拿到彩蛋。

3.Daret Docks

找到破船之后，想办法来到破船的另一侧，向左转，经过一连串转弯，可以在通道尽头找到彩蛋。

4.Daret Town

在村庄中，打破一扇燃烧的房门，使用魔法建成一道楼梯。爬上去，干掉敌人，顺着狭窄的平台来到房间的另一侧，拿到彩蛋。

5.Daret Bridge

第二次召唤幼龙，过场动画之后，跳到岩石上。施展魔法建桥，穿过去，来到另一扇大门前，使用魔法之手放下吊桥。穿过大门，向下走，在一间小房子的对面可以找到彩蛋。这里需要小跳一下，否则有可能错过。

6.Ra'zac chase

干掉棕色怪物之后，离开通道，稍停于右侧，可以找到彩蛋。

7.Trapped!

彩蛋位于低处的角落中，很容易找到。

8.Gil'ead City

想办法射击铃铛，打开大门，爬上左侧的飞檐，可以拿到彩蛋。

9.Gil'ead Keep

爬到要塞城墙的高端处，避开卫兵，向左走，来到城墙边上，先向下走，再向右转，就可以找到彩蛋。

10.Darza's Fortress

进入要塞后，使用魔法修复断桥。顺着大厅的房间上楼，杀死走廊中的敌人。推开左侧墙边的石头，爬上去，向左转，找到地面上的洞口。跳进去，在下面的房间中找到彩蛋。

11.The Beor Mountains

顺着河道走，本关最后一战，干掉站在高台上的骑士。随后从山顶向左走，在屏幕下方可以找到彩蛋。

12.Urgal Encampment

穿过通道，来到河边，从狭窄的桥上快速跑上岩石。爬上山，干掉敌人，彩蛋就藏在左侧的洞中。

13.Misty Gorge

浓雾之中，既要尽量快速移动，还要避开与巨人的战斗。一直向前走，来到山前，过场动画之后，向左转，顺着岩石下面的通道走到头，可以找到彩蛋。

14.Urgal Attack!

彩蛋位于村庄尽头处的三座高塔之间。

15.Defend the Warden

杀死大批武士之后，进入茅舍，上楼，干掉弓箭手以及塔楼上发射魔法箭的骑士。随后过桥，顺着台阶走下去，从脚手架后面的石头建筑物上拿到彩蛋。

16.Final Battle

彩蛋位于最高点，跟着Darza可以找到。


跑过木桥后寻找彩蛋



（由游侠补丁网提供）

《三国群英传7》原创剧本“幻想圣战V1.2——神魔的苏醒”正式版。本MOD是游侠诸位会员及版主原创制作，V1.2版中更新诸多内容，让您可以更好地体验幻想圣战剧本。感谢由游侠会员shenjunjie、雪の月、sakuyazh及游侠版主gaoqi143组成的二次元工作组的原创制作。

《命令与征服3——凯恩之怒》（Command And Conquer 3 Kanes Wrath）游侠原创简体中文V4.0汉化包。

《兰岛物语之少女的约定》（Lair Land）繁体中文版V1.21升级档。

《钢铁侠》（Iron Man）光盘补丁。

《龙骑士》（Eragon）繁体中文版光盘补丁。

《恐龙猎人2008》（Turok）光盘补丁修正版。

《欧洲杯2008》（UEFA Uero 2008）光盘补丁修正版。

《彩虹六号——维加斯2》（Tom Clancys Rainbow Six Vegas 2）V1.01升级档。

林晓：关于《游戏剧场》这个栏目其实有很多构想。当然，一个编辑要是对其那一亩三分地（版面）没有规划和梦想，那这个编辑早就该卷铺盖回家了。我最大的梦想是培养出有创作畅销书潜质的作者！做她或者他的作品代理人，从此吃喝不愁（就这点私心啊）。所以，有创作欲望的读者们就多多写稿吧。兴许你就是未来之星，谁能预料呢——爱因斯坦在税务局计算税率的时候，谁想得到他是人类最伟大的科学家之一？

汇众益智
www.gamfe.com
游戏学院
GAMFE.COM
培养游戏设计与开发精英
游戏剧场

潜行者日志（下）

■山东 异域晨风

2014年9月22日 天气不详 辐射度不详

这是我被带到这儿的第七天，他们把我扔到了一间存放尸体的仓库中，看来那些士兵都以为我死了。我偷偷地从通风管道里爬了出去。那些士兵的标志我见到过——李蛇！这是比我原来所在的环蛇部队机密等级还要高很多的部队，在军方的内部都是一个禁忌的话题，几乎每次疯狂的军事试验都有他们的影子，是恶魔的部队。

从周围的标志来看，这里应该是在切尔诺贝利核电站的内部，很有可能是地下。这该死的地方根本就不像是一个工业核电厂，却像是一个军事生化实验基地。遍布四处的管道，各种各样的研究器材，还有无数盛有怪异生物的培养皿，而且到处都有穿着防护服的李蛇士兵在巡逻。从那些器械标注的日期和周围墙壁的磨损来看，这个实验基地并不是最近才开始使用的，大概在核电站启动不久就投入使用了。他们对日用品仓库的管理很松懈，我从那里拿了不少的食物和水，却没被人发现。但他们从R4区开始防卫就非常严密，每一道安全门都有守卫。那里应该就是基地的核心研究区了，通风管道没法延伸过去，向上的出口应该就在那边。我必须去搞一张通行卡来，也许在那些研究员的居住区能搞到。

2014年9月25日 天气不详 辐射度不详

居住区的7号房间里有一个俄国老头，他整天呆在房间里不出来。我偷听了几次守卫军官和他的谈话，那个军官管老头叫莫卡耶夫教授。好熟悉的名字，是那个著名的基因学家吗？好像在某次的生物学峰会上做过他的保卫工作，印象中是个挺和善的老头。

那个军官想要教授参加一项研究，应该是某种生物武器。老头的反应十分激烈，甚至给了那个军官一拳，但那个军官并没有反击，而是十分客气地让老头继续考虑，他依然可以继续等下去。最重要的是，军官没有限制老头的自由，老头的通行卡可以在基地内部随意行动。因此我打算“借”来用用。

世事难料，本来我计划把教授打晕，拿他的通行卡，没想到现在却成了教授与我合作出逃了。

我想袭击教授时被他发现了，这矮个子的老人竟然也是特种部队出身的，身手不错。教授并没有向警卫呼救。我看得出来这个老人精神很紧张，而且情绪一直不稳定。但当我表明自己是个被抓进来的潜行者后，他的情绪变得有些兴奋，很容易相信了我的话，而且要和我合作一起逃出去。我们决定明天把那个来劝说的军官打晕，然后我穿上他的衣服，把教授护送出去。军官的防护服是全封闭式的，应该可以瞒过守卫。



我向教授询问起了这个试验基地，在他有些语无伦次的话语中，我渐渐了解了零号区的真正作用。

切尔诺贝利核电站建立不久后，李蛇部队就在其附近的地下建立了这个试验基地，通过核电站的巨大能量和辐射来进行生物变异的试验，以图能够把变异兵种运用于战争。那一次著名的切尔诺贝利事件实际上并不是一次安全事故，而是一次失败的大型生物试验。试验中几乎所有的参与人员都受到了严重的辐射，而且波及了整个隔离区。后来政府派入了大量的军队进行挽救，所有周边的居民都撤离了。虽然参与试验的人大部分都死了，但活下来的幸存者却发生了出乎政府预料的变化。智力明显下降，但力量速度以及反应能力却超出了正常人类的3到5倍；皮肤也变成了坚硬的鳞片类的物质，对于常规的轻武器有着强大的防御力，他们成了真正的超级战士。政府立刻增派了新的李蛇部队，重建了实验室并开始进行这种变异人的研究，这个计划的名字就是“恶魔之子”。为了测试这种变异士兵的威力，同时能够得到更多的人类作研究，李蛇部队在外面的黑市上高价收购零号区里的东西。这样就诱使许多潜行者进入到零号区淘金，然后在合适的机会像袭击我们这样进行攻击，以测试变异人的改进情况，所以进到零号区的潜行者很少能活着出去的。

很讽刺是不是？我们在这里用自己生命赌来的东西只不过是别人眼中的试验品，而我们只是一只只可怜的小白鼠，试验完了后就像垃圾一样被丢弃。

我不会让你们这些疯子得意太久的，明天我就会逃出这个地狱了。混蛋们，你们会罪有应得的。

日志到这里就再也没有了，其最后是一个音频文件。虽然弗里曼已经听过这段录音，但他仍然按下了播放键。一个有些粗糙的男性声音从喇叭中传了出来。

“无论你是谁，当你听到这段录音时我应该已经死了。我们在偷取试验报告时被人发现了，莫卡耶夫教授已经被杀了；我逃出来了，但也受了伤，坚持不了多久了。李蛇和他们的变异人都在追我，我暂时把他们甩掉了，我出不去了。我会把这台PDA交给陈，让他交给一个能让里面的内容起到作用的人，他暂时应该是安全的。既然你能听到这个录音，说明陈很信任你的能力。研究报告的资料都存在了PDA内部一个储存晶



片之中了，好好利用这些，希望你能够让我们这些小白鼠死得有价值些。没想到打了这么多年的仗，竟然最后死在自己人的手里，这个该死的国家。”

研究报告弗里曼已经读过了，里面有着详细的使用人类进行变异试验并且大规模投入实战运用的全部计划。报告充满了大量的违反国际法的内容，只要在明天的会议上提交这份报告，零号区的一切都会曝光在全世界的面前，黑暗的罪恶将暴露在阳光之下，噩梦将重新醒来。

飞机外的阴云已经散去，明亮阳光直射进了机舱。弗里曼把PDA放在了手边的桌子上，长出了一口气自言自语地说：“一切真的要结束了吗？”

“是的，就要结束了。”一个熟悉的声音从机舱的阴影中传了出来。

“谁！”弗里曼惊愕地喊道。

年轻的白人机长从阴影中走了出来。她的手里拿着一支手枪，而这只手的手腕上纹着两条缠绕十字架的蛇。

2014年10月11日，著名生物学家弗里曼所乘坐的私人飞机因故障坠毁。机上除机长外的所有人员全部遇难，机长下落不明。

2016年6月，生化变异人被正式使用于战场。新的时代开始了，恶魔的时代。P

龙号

■河北 周柯

骨是一条上古巨龙，年龄大得连自己都忘记了。骨一出生就在翠微岛上修炼。那时候人类尚未崛起，骨的家族很繁荣。骨一直努力修炼，梦想成为龙族里最强大的战士，直到有一天它遇见了一位来采龙涎草的人类女性。骨第一次发现人类可以长得这么美丽，她的一颦一笑都刻进了自己的心里。那人急匆匆来又急忙忙走了，骨没能和她说上几句话，只是从族人那里打听到了她的名字。原来她是半人类的女娲，在人族中享有很高的威望。龙族不知道女娲为什么来岛上采草，也不知道她还会不会再来。

许多年过去了，人族强大起来，连龙族的生存都受到了威胁。龙族已举族迁移到遥远的龙星，只有骨坚持着留了下来。往日龙族聚集的翠微岛，现在只剩下骨守候着它，不离寸步。渐渐地，人间流传开“翠微岛强大的上古巨龙”的故事。故事中的巨龙拥有许多法宝，可是去翠微岛屠龙取宝的人全都被龙杀死了。

其实骨并不愿意杀死那些上岛的人，它甚至很想向这些人询问女娲的消息。但人总是抢先发起攻击，激怒它。那天又有一群人喧哗着登上了岛，并且大叫着龙的名字：“骨！骨！骨！”

骨感到自己的威严受到了侵犯，准备将这些冒犯他的人当早餐。这时一个人站出来说话了：“伟大的古龙，我带来了女娲娘娘的问候。娘娘想向你借一样东西……”

骨愣住，有点茫然和呆滞，喃喃道：“终于来了。不，她为什么不自己来？算了，你们要什么？龙涎草吗？这里有很多。这些年来我一直好好培育它们……你们只管拿好了。”

那人摇头道：“我们的部族正和蚩尤大战中，娘娘分不开身。我们不是来要草的，我们需要的是您的角。”

骨又是一愣，随即咆哮起来：“角！她要我的角吗？她以为凭你们就能拿到我的角吗？”

那人却笑了：“娘娘本来打算亲自来的，但是大帝和蚩尤的战事突然吃紧，娘娘走不开，所以在下就自告奋勇来了。在下在娘娘面前发了誓……一定要……”

骨打断那人的话：“她准备来的，她原来准备来的。哦！你们要角做什么？结九州法界吗？”

那人回答：“是的。蚩尤的部落太强大，只有用最强大的龙角做成号，才能以结界取胜。”

角是龙族身体的精华所在，没有角，龙就没有了生命。骨望向远方，那里除了无边无际的大海什么也没有。骨沉默片刻后开口：“明白了。战斗吧，人类！让我看看你们有什么能力拿走我身上的角。假如我死了，你们把后山的草采走，它们在战争中多少有用。”骨又向远方眺望，低声自语：“我把全部的东西给了你，也总会要你为我留点什么……”

战斗开始了。上古巨龙似乎没有想象中的那么厉害，人类很轻松地赢了。让人类深为不解的是，龙落败后明明可以逃跑，却反而将全部的灵力集中到了角上，让人类的兵刃趁机刺进自己的胸膛。人类就这样取得了可以战胜蚩尤的龙角。轩辕大帝用这只角打造了华丽精美的龙号。数日后，蚩尤大军压到。女娲很庆幸：“还好，及时拿到了龙角，要不族人就危险了。”轩辕笑道：“是时候跟蚩尤算账了。来人！吹响龙号，布结界！”

龙号台上，巨大的龙号架在底座上，发出淡淡的白光。却没有人吹得动这只号角，即便是轩辕大帝运足气力，号角也仅仅是发出了更多的光芒。



蚩尤的大军逼近了，轩辕大帝叹了口气，随即大吼一声：“所有人做好准备，随我前去迎敌！”

他回头看看龙号台上的女娲，小声说道：“你多保重！”女娲没有作声，一滴眼泪流淌，刚好滴在了龙号上。突然，龙号颤抖着，冲天而起，声震九天，结界顿成！天空中则留下悠长的龙鸣，中杂龙语：“我总会要你为我留下点什么的……”P

林晓：《龙号》到这儿就结束了。如果你有兴趣续写这个故事，非常欢迎。续篇请用纯文本格式发到linxiao@popsoft.com.cn，一经采用，稿酬从优。

读者来信

林晓：今年02期杂志上，我刊登了幻想精灵关于学习电脑的一点心得，引起了很多朋友的兴趣。幻想精灵本人也收到了许多读者来信，咨询问题、要求帮助。为此，幻想精灵又写了一篇心得体会，给那些需要求助的朋友看看，以便让他们尽快在短时间内就能够获得需要的帮助。问问题也要有技巧，这，恐怕很多人都不知道。那么，就来看看他的文章吧。

走在规则的边缘地带

■陕西 幻想精灵

最近很忙，网络也很不稳定，但还是尽可能地处理了一部分网友的求助。我想说说渴望技术的兄弟们，请注意一点提问的技巧。很多人总喜欢要别人的联系方式，然后喋喋不休地提问。很多自己心急火燎的问题得不到解答，便开始抱怨。其实得不到答案，根本的原因是提问的技巧有问题。

电脑维护更多靠的是过硬的基础去分析，而不是去猜测。所以首先提问前请明确你的问题。很多人总喜欢问些不明不白的问题，不要说他们自己不明白，恐怕我们这些经常做试验的也不见得就晓得。打个比方，总有人问我电脑在安装封装系统的时候蓝屏是什么问题，或者有人干脆直接说装系统时蓝屏是怎么回事，并且加上那些“跪求”之类的煽情字眼。技术论坛上的软硬件发烧友，并非拿工资挂线的咨询师。出现问题时自己先想清楚、查查资料再上线询问，会达到事半功倍的效果。

提问前应该思考一下你是否参考阅读了对应的白皮书（厂商的技术文档）、FAQ（这个东西是经典的提问和回答，通常是属于精华的），查阅完手中的资料后再决定是否上网搜索。

提问前应该谨慎选择对象，这个很重要。如果你在游戏论坛上谈论技术或者在技术论坛上谈论游戏都是不可取的。即使是技术群组也有自己的倾向，请谨慎选择提问的环境。在选择好环境后，我们需要注意起码的规范。很多人问问题很随意，不说错误百出也差不太多了。通常我们不会对这些问题予以解答。

如果你能够很好地把握以上这些，那么请你注意不要刷屏。这里不仅仅指大图和大量的大字号文字。要想让自己的问题得到解答，那么尽量以精悍的文字表达明确自己的问题是最重要的。另外切记不要多说无意义的话。真正热爱技术的人，只会关注他们应该关注的。如果你到处问诸如“有没有人在”，或者什么“电脑蓝屏跪求解决方案”，这些我们只能说你很菜。如果你经常问这样的话，无疑会引起很多人反感。要知道也许你的问题恰巧有人晓得，但可能因为你这些毫无意义的文字人家会避而不答。至少我很少回答我版面内标题不明确的帖子。

另外就是你的问题解答完毕后，请处理一下收尾工作。在论坛的话麻烦你写一下总结或修改一下标题，用来告诉我们你的问题已经处理完毕了。这样的习惯可以保证给人留下一个较好的印象。

我们在网络中获取我们需要的一切，那么可否简单地照顾一下这些规则呢？

河南　长坂的雨

我是一名高三学生，这两天因为搞活动给灾区捐款，外加临近高考的各种模拟考试，好不容易才抽出点时间来给大软写信。这次地震真的是太恐怖了，当时我们正上课，大家都觉得头晕，吊灯也在晃，全校师生都跑到了操场上，不知道编辑部那边有没有感觉。四川那里的情况真让人揪心，不过全国人民众志成城，都参与到了这次抗震救灾之中，我坚信我们中华民族团结起来，任何灾难都不会让我们低头！

第10期大软整体不错，那篇“anti-CNN”的文章很不赖。唯一遗憾的是《无双大蛇》的攻略才写那么点，还没《战锤40000》多呢，略微有些失望。看到下期预告要“歪批无双”，大软编辑似乎对无双好感度不强呀。的确，无双没有仙剑那荡气回肠的故事，没有轩辕剑中对历史的反思，但击破修罗虎牢关小强的那份痛快淋漓，恐怕也是前两个游戏所没有的。编辑部有无双迷吗？俺可是个铁杆的无双粉丝呢。希望和全天下喜欢无双的朋友交朋友，俺的QQ是281014648。

林晓：编辑部连震感都没有。很多朋友感到地震时候头晕，一方面是晃动时，人的前庭器官会受到刺激，控制躯干维持平衡。刺激强度太大，过于兴奋的前庭系统会导致中枢神经异常，使人产生眩晕感；另一方面是地震产生的次声波影响，次声波容易引起人体脏器发生共振，导致头晕、恶心、心悸等症状的出现。关于地震的科学知识，多学点肯定没错的。网络上有很多地震科普网站，同学你可以去看看。至于无双的问题，有一句话叫“爱之深，责之切”啊，要不是有人真心喜欢，怎么会百般“挑剔”。

山东大学 姜智

看了大软上关于南极的文章，热爱大自然是人类的天性，对那圣洁的世界我也是向往已久。虽不能置身其中，但大软也让我如身临其境般地体验了一下南极一日游。小编们忙里偷闲到郊外赏花，我也没闲着。春暖花开之际去了次牡丹之乡菏泽！附上几张可爱的牡丹照片和小编们分享。







DR留言板

年年买大软，岁岁参加活动，可是什么都没抽到。2007年大软搞的集刊花活动好啊！以为怎么都能得个礼物吧？2007年12月15日集齐所有刊花后就赶紧贴好寄出了，寻思着估计半个月礼物就能到了吧？可是左等右等都没等到。难道这个还是抽奖抽到的？我那个郁闷啊！突然有一天，在杂志上看到了强人们用刊花贴的造型，心里那个汗啊！难道非要贴出个花来才能得到礼物？郁闷了几天后就死心了，这辈子都没个得奖的命啊！

本来已死心，把这事抛到脑后了。可在4月的最后几天，有天回家，家里人告诉我有个邮包。我还纳闷呢，我没在网上买啥东东啊，怎么会有邮包？仔细一想估计是大软的礼物到了。哈哈，太高兴了。大软真是太好了，这么久了还是给我寄来了礼物。特别是里边的签名，真是太棒了，我要和我的大软一起珍藏下去。最后祝大软越办越好。（PS：虽然涨价了，可还是要坚持买。多多送点小礼物就更好了，哈哈！）**（xfgame911）**

林晓：很怕集刊花的热心读者嫌我们的礼物“小气”，没想到大家收到礼物都非常高兴。定制的鼠标虽然不昂贵华丽，编辑签名的卡片也不花哨精美，但我们的一片心意读者完全领悟到了，并且用“珍藏”这样宝贵的词汇表达他们的谢意。其实，要致谢的是我们啊！是读者你们的不懈支持，《大众软件》才能屹立数百种期刊之中并保持其优势地位！

快评



先说游戏小说。我平时不怎么看这个板块，这期小说开头看起来，简直就是编辑部的某位在和大家话家常，可以和去年的榜评相媲美了。不过看过几段就越发看出这篇小说不俗之处，待到看完抬头时分，不禁拍案叫绝！真是好文章。清冷，淡定，于闲话中透露着一股对现实生活的忧心和隐痛。

再说评游析道。这期3篇文章，一口气看下来真是爽快。《子弹时间》写得非常辩证，正反观点都写到了，虽说立意不是很新，但如此全面清晰地表现这一主题的文章为数不多。《汉之云》终于为汉之云拨乱反正了，个人对历史的看法不同，公道自在人心。编者按中，8神经同学说很多Fans抗议大软每每拿仙剑和轩辕剑“骗钱”的事情，这个我是有经历的。话说我最开始看大软的原因，就是大软在去年连载介绍仙剑四。当时还成天浸在仙盟，对于仙盟上剪辑版的大软介绍自然看不过瘾，索性买来大软读个痛快。可惜呀可惜，没想到大软是如此不厚道（笑），非要隔一期出一次仙剑介绍。不过也罢，就5块钱，为了等仙剑还是要掏的。之后就是大软本身的魅力吸引了我。《法师》引经据典、博古通今，作者对西方奇幻文化有很深入透彻的研究。**（河南　舞红铃）**

林晓：2008年第12期的《大众软件》，欢迎评论。请E-mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。



幻想三国志4 填字游戏答案

获奖名单

最快抢答奖：奖品为爱国者F989MP3一个

河　南　　钟　欣

优质答题奖：奖品为《幻想三国志4》豪华版各一套

内蒙古　　耿浩峰
甘　肃　　陈怡君
上　海　　艾　华

热心参与奖名：奖品为《幻想三国志4》标准版各一套

湖北　熊智珂　　广东　张子瑜
北京　雷　婕　　广东　罗嘉俊
上海　程昊星　　广东　吴尧坤
天津　刘东泽　　天津　杨家辰
河北　刘禹含　　新疆　赵洛晨

（奖品发出时间以游戏上市时间为准）

软盘生活

林晓：请原谅我至今仍然难以平息的情绪。虽然现在已经是6月中旬，但一个月前那揪心的日子，仍然历历在目。那些日子里，我像大多数无法前往灾区参与救灾工作的人一样，只能守在电视机前，关注着灾区的任何一点情况。2008年5月12日14点28分，四川汶川地区发生8.0级地震。这黑色的历史瞬间，永远铭记在了我和你以及任何一个有良知的人的心里。

地震发生的时候，编辑部全体都在办公室中，正着手本期杂志的编辑工作。我们无法离开岗位去做志愿者，只能捐款、献血，认真制作好本期杂志，以我们切实的行动表达对灾区的支援。

而今，灾区的清理工作还在继续，重建日程表已经开始启动，全社会将继续关注那里的人民。天冷酷，人有情，经历了无数困苦挫折考验的中华民族，必将战胜灾难，自强不息。

以下是软盘的部分盘友们在地震时刻所经历的故事。幸运的是他们都不在重灾区。

地震的那一瞬间

ROLL

实在没有太好的文笔，貌似被这次地震震傻了。想来想去，以日记的方式写写吧。照片是5月14号下午照的，那时候成都放晴了。还有，如果这也要算稿费的话，就代偶捐了。

突然发现我似乎还真没有做记者啊什么的相关职业的潜质……身处灾区中，居然忘了记录当时的情景。虽然我自己都佩服自己当时那么镇静，慢悠悠地从2楼走到1楼，而且手机还能拍照和摄像。

算啦，毕竟经历过了，留作经验吧，至少下次（有机会的话，不过也不愿意有这样的机会）能记得这些事情。

5月12日　阴

天气不是很好，阴沉沉的。快到上课时间了，拿起书朝教室走去，只是觉得今天有点闷。会下雨吗？天色有点微红。随意看了一下手机，时间是14:26分。“谁这么无聊啊？摇桌子板凳有什么好玩的？还摇得这么起劲……”还在这么想着的同时，我突然发现周围的同学都是一脸茫然地看着周围的同学，投影仪投出的画面也在开始晃动。不知是谁低哼了一声“地震！”猛然发现，整栋楼房都开始摇晃起来，甚至人已经无法站稳。“好像不应该这么一窝蜂冲出去吧？记得应该就近找坚固的东西躲避，比如墙角和现在面前这拆都拆不开的桌子……”这么想着的同时，扶着墙壁走到门框下，又想起现在应该给家里打个电话。成都都摇得这么厉害，那就在几百公里以外的家里会是怎么样？震中是在什么地方？

快半分钟过去了，没人接电话。应该都跑出去了，这样至少人没出事。震动结束再打过去好了。为什么时间过得这么慢呢？

过了一阵震动结束了，只是发现无论如何，短信和电话都再也不通了。还好，之前群发的消息挤出去一个，看来成都和附近的通讯没有完全断掉，只是因为大家都在“抢线”而被堵塞了。到了话吧，老板告知固话也断掉了。只好去网吧，还好网络正常。大致搜了一下新闻，知道是汶川地震7.8级（现在确定为8.0级——编辑注），拜托外地的朋友给家里打了电话后，就被网吧老板撵出来：“现在室内还很危险！”

从来没有这么期望能够发出一个短信报平安……从来没有如此感受到与外界失去联系的惊慌……

好不容易等到晚上，发现所有话吧都排起了从来没有过的至少10米长的队伍。想到朋友之前在QQ上发来的消息，说家里的电话也打不通，还是放弃了排队的打算。如果真的有事，花掉这些时间也是白搭；如果没事，还不如先关心一下自己的安全——毕竟成都离震中近得多。

周围已经有一地大大小小的帐篷了。如果今晚不下雨，学校里的同学应该在操场上睡得安稳吧？

起风了？怎么有点冷……

5月13日　小雨

一夜之间，好像寒潮来了似的。睁着眼睛过了一夜，不得不去加了件衣服。想到通讯应该恢复了，给家里发了个短信，通了。家里没事，这下放心了。一放心，瞌睡就来了。倒下去之前震了一次，应该有5级以上；下午刚睁眼，居然又震了一次。不想让人睡觉了么？不过看来周围的人平静了不少，至少没像昨天那样一有晃动就有人敲着脸盆大叫“地震了！”帐篷也少了很多。

短信是通了，可是没电视可看。还是去网吧吧。从网上知道了这次地震波及范围居然如此之广，连北京都波及到，还有上海。这什么地震啊？不过还好，自己熟悉的朋友没事。专心看看跟震中附近的灾区有关的新闻，还是吓了一跳。已经死了这么多人了，还有几个地方的人数没法统计，因为那些地方没有联系上……看来，实际死亡人数应该不少于1.5万人吧，还有那些伤者。想想心里就很不好受。





地震中倒塌的小区网球场顶棚



bbs.popsoft.com.cn
大软之家，
软迷软粉快来抢地盘

值班编辑：林晓、Artec、8神经、Say、星尘


人们在楼梯下避难


运动场上搭起了抗震棚

回去的路上看见路旁还是有不少人在搭帐篷。有私家车的甚至全家睡在车里……还真是被吓坏了。不过也没办法，太长的时间里没有过这样惊心动魄的经历了，很多人都在后怕吧。

雨什么时候能停呢？越来越冷了，这真的是初夏么？或者说地震之后就是这天气？

5月14日 阴转多云

居然踏实地睡了一晚。雨停了，重灾区的雨应该也下得差不多了吧。余震还在不断骚扰所有的人，让人觉得大地好像无时无刻都在摇晃。而且随着时间的推移，我发现自己居然习惯了这样的摇晃，甚至躺下的时候都觉得自己在跟着周围一起晃动。我神经质了？

从网上看到的资料说，汶川2007年人口普查是10万多人，但是各大网站上都有消息说，汶川目前确认的就有3万人左右在避难。还有7万多人呢？揪心……再从网上查到的资料显示，震中主要是纵波，而造成破坏的主要是横波。但愿震中伤亡不大吧……还有就是那个什么地震云，怎么贴吧里到处都有人发现了地震云？如果是真的，那还了得？应该都是假的吧。

第一次经历地震，还好没出什么事，那就当作是经验吧。至少如果有下次，应该不会有这么大的损失。不过，我真的不希望有下次……毕竟如果真的来了，是不可能没有损失的。

下午，成都的天空开始放晴。希望一切都好起来！

zkkjay

本人在西安市的一个小镇里上学。当时刚打完上课铃，突然看到前面人的桌子在晃，以为是他在那摇呢，随后突然听见有许多人喊“地震了！”这时大家都不约而同地抬头看，只见灯在那儿晃动。一些女生惊叫起来，还有一些人钻到了桌子底下，另一部分人迅速跑了出去但片刻又回来了，因为震得不太厉害，以为只是一下余震而已。但是马上就突然很剧烈地震了一下，让人感到楼都快要倒了的样子。这次大家什么都不想了，迅速往外冲到操场上。大家互相“慰问”：啊，还没死啊！然后也很庆幸活了下来不容易，许多女生都哭了。

学校的行政楼因为年代久远，外部出现明显裂缝，感觉是一个危楼了。教学楼主要是地面有裂缝，还有一些班的灯和风扇掉了下来，幸好没有伤亡。我们的班主任，女，语文老师，40多岁。我们往外冲时见到她就问：“怎么回事？”她微笑（貌似很平淡）着说：“地震了”，接着就把我们往外推，让我们先走。


5月19日，为汶川地震死难者降半旗

稀饭水饺

我亲身经历过多次余震，记得第一次也是最厉害的一次是发生在半夜。那天半夜里我突然醒了，我有点莫名其妙，因为我这人平时睡得很死。还没等我再次进入梦乡，突然身体随着床不由自主地颤抖，然后听到门咯咯乱响。我没起身逃跑（也没法逃，4楼啊），当时只是觉得很新奇，毕竟是第一次经历这种地震（而且我对我父亲监督盖起来的这幢抗8级地震的楼很有信心）。大概持续了几十秒地震才结束，后来又睡着了。第二天离我们不远的地方上了新闻联播。

黑翼天使

5月12号中午2点多，单位午休，我在玩《诛仙》。突然帮里有人说，世界上有人刷，说地震了。开了世界看了一下，真有人说地震，而且各地的都有。有人很夸张，说是网吧的人都跑了，他在刷9U，刷完也走了。当时没太在意，以为就是小地震或者玩笑。没想到……这几天，看到了很多地震的报道。痛心，非常痛心。恨不能自己也冲去救人！但是，只能尽自己的绵薄之力，捐点钱，有空再去献点血。

大软，是IT杂志，但是，也是中国的杂志。在是一个IT人的同时，还应该是个社会人，是个中国人。所以，我个人认为，IT杂志上出现与512有关的内容，并不奇怪。

为所有灾区的人，祈祷。

恶魔

自从512后，在杭州下沙某大学，能听到的都是让每个国人为之振奋的话语。似乎迎面走来的每个人都洋溢着一种令人无法抗拒的爱国热情，寝室楼上四处飘扬的五星红旗似乎在向世界呐喊：看，我们伟大的祖国！

5月12日下午2点28分，四川汶川大地震爆发。

5月13日，学校批准了全校性质的义卖捐款活动，学生中开始广传捐款短信。

5月14日，各个学院收集捐献的义卖物品，几乎每个班捐献的物资价值都在千元以上。



5月15日早8点，全校性的义卖正式开始，大批衣物、生活用品和电子器具上架，在大部分商品的价格都标在1～3元左右的情况下，共募得款项65 000余元。

5月16日晚10点，全校所有寝室楼全部熄灯为地震中的死难者哀悼3分钟，然后许多学生振臂齐呼：“中国加油！四川加油！”场面感人至深。

5月19日，学校组织学生集体哀悼。


杭州，大学生们为灾区募捐

细节与习惯决定一切

■晶合实验室 生铁

天天上网的人，最讨厌什么？最讨厌的就是弹出广告。门户网站现在基本不搞弹出网站了（虽然站内广告一样讨厌），但是即时通讯软件则不然，登录MSN或者QQ后，总要有个弹出的新闻页面。

同样是弹出页面，MSN和QQ却大不相同。MSN是登录之后立即就弹出新闻小页面，这时80%的MSN用户大都是刚刚开机；打开MSN的时候，脑子里也是一堆工作上的事。这个页面弹出来，连内容还没显示出来，大部分人就不耐烦地把它关掉，根本不看。

但QQ2007年改版后，这个弹出页面就有讲究了。过10分钟它才弹出来。10分钟后，到自己岗位上开始工作的人员开始放松下来，进入安静的工作状态。而这个时间弹出的页面，如果其内容真的有趣，大家就有兴趣去浏览一下。

虽然这个细节我从没听到任何同行谈起过它，但这无疑是个非常了不起的细节设计。现在绝大多数QQ用户每天的第一信息来源，并非来自电视，也非来自门户网站，而是QQ的弹出新闻页面。

我倾向于认为这是马化腾本人的设计。据说这位腾讯的创始人，他不仅试用过所有IM领域的竞争产品，就连QQ目前的首页细节都是他亲自调整后决策的——包括每个图片的尺寸和摆放位置。

即使不了解这个情况，我也坚信这个小小的细节是腾讯的高级决策者的设计。细节虽小，但它体现的是对用户感受的关注。

而在我们的榜单上排头名的迅雷，则是另一个用户黏着度非常高的软件。它的成功模式与腾讯QQ是不同的。前者是通过尽早占领市场空白领域，并通过长时间不懈坚持、完善才形成了庞大不可摧的用户群体。而迅雷的成功则是在一种已经趋于稳定的市场领域内，利用那种对用户而言半是技术体验、半是心理体验而取得的成功。

“我周围朋友似乎都在用，也推荐我用，下载网络游戏客户端时官方也推荐使用它，那不如就用它好啦。装了迅雷后，速度好像是快了一点。”这就是当时开始选择迅雷的用户们的普遍想法。每个上网的人总要装一个下载软件，大家当然选择最主流的。同时大家普遍有种心理，那就是不愿意做软件产品的“测试员”，都希望在某一类软件中选择那唯一的最好使的软件。而当迅雷开始兼容了电驴下载，并且开始推出自己的视频播放器时，很多用户已经不愿意再去使用别的下载软件了。有些下载软件模仿迅雷的路子，和网站签署了协议，采用他们的下载软件可以更快地下载所需内容——但到了这个阶段，笔者所知道的很多朋友，他们宁愿换个网站去下载相同的内容，也不想再装另一个下载软件了。当然，由于迅雷下载BT内容时的某些特点，网上也有些网友将迅雷称为“吸血雷”。但这样的网友还是少数，“网络共享精神”的光辉旗帜，并不能掩盖大多数上网的人不过是为了更快更方便不花钱地下载自己想要的东西。



谈谈这两个天天陪着大家的软件，目的就是想说明一个道理——细节的优劣与用户的使用习惯，决定了一款软件能否顺利发展70%的原因。成功的另外30%原因是什么呢？是开发软件的人能否调动一切人力物力资源，去熬过软件推出最初阶段的低潮期。腾讯和迅雷早期都几乎在弹尽粮绝时接到了投资。平时大家所谓的那些“正确的决策”“碰运气”“不择手段”，其实都只是这“熬”的一部分而已。

有时想想，平时企业展现给大家的一面，或者说从书本和电视里大家了解到的企业形象是怎样的呢？有点类似运动会上的武术表演——弄一群大学生、老头儿老太太穿着白衣服，站在操场上随着音乐翩翩起舞——好看。“习武是中华传统文化的有机组成部分，它的核心是修身养性，是和谐美，习武者最高境界是不动武”——这些话咱们听得最多，是上得了台面的道理，而且说得没一点错。练习武术时套路里的招式和名字都很优雅，其实打起来不是那么回事。比如说“云手”，这是太极拳里最著名的招式之一，平时练起来好像跳舞，名字也很优美，台面上是这么回事。

但实战中，云手的实际作用就是侧身进裆别住大关节，然后要么打人软肋，要么撅断胳膊，一点都不优雅。从外形动作上你根本看不出这是云手，但走的确实是一个劲。

而从下载软件排行来看，与上个月的榜单相比，QQ仍保持在第一位，快车（FlashGet）简体中文版的位置也没有变。不过暴风影音v3.6智能高清版却异军突起，占据了第三名的位置。在上个月的榜单中，它还没有入榜。同样新上榜的还有RealPlayer V11 Build 6.0.14.748简体中文版和视频转换大师专业版7.4。



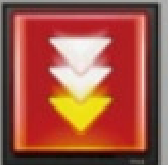
快车 FlashGet TOP TEN



快车 热门软件下载排行榜



1 QQ2008 Beta1祈福版 105 264



2 快车（FlashGet）2.0简体中文版 98 234



3 暴风影音V3.6智能高清版 95 361



4 360安全卫士4.1.6.1002 89 389



5 RealPlayer V11 Build 6.0.14.748简体中文版 82 645



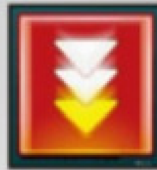
6 Windows木马清道夫2008 11.1 build 0515上网必备版 79 268



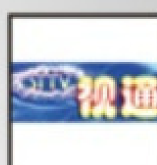
7 视频转换大师专业版7.4 76 280



8 瑞星杀毒软件下载版2008 v20.43.12（免费半年）75 431



9 快车v1.0 Beta迷你版 62 974



10 STTV-视通卫星网络电视（带自由录像功能）2008豪华版build 0515 58 947

本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
迅雷（Thunder）	5.7.12.493	1	2435	○	深圳市迅雷网络技术有限公司
QQ	2008	2	2419	○	腾讯
瑞星杀毒软件	2008	3	2384	↑	北京瑞星公司
暴风影音	3.6 3.08.05.15	4	2370	↓	暴风网际科技有限公司
WinRAR	3.71	5	2339	↑	Eugene Roshal
360安全卫士	4.0	6	2312	↑	奇虎公司
千千静听	5.1.0	7	2287	↑	郑南岭
搜狗输入法	3.3	8	2273	↓	搜狐公司
金山毒霸	2008	9	2250	↓	金山公司
快车（FlashGet）	2.0	10	2231	↑	网际快车信息技术有限公司
金山词霸	2007	11	2208	↓	金山公司
紫光华宇拼音输入法	6.1	12	2191	↑	北京紫光华宇软件股份有限公司
Real Player	11 build 6.0.14.738	13	2074	↓	RealNetworks
Windows优化大师	7.81 Build 8.408	14	1986	↓	鲁锦
卡巴斯基	7.0.0.125	15	1972	↑	卡巴斯基实验室
超级兔子魔法设置	2008.04	16	1956	↓	蔡旋
Office	2007	17	1943	○	微软
金山快译	2007	18	1918	↓	金山公司
BitComet	1.01	19	1894	↑	RnySmile
PPlive	1.9.35	20	1867	↓	PPLive.com

（本榜所列软件版本号截止2008年5月18日）

栏目编辑・上弦月・suki@popsoft.com.cn

宽带我世界 新版 炫动你世界

许备［2005］第44号

让生活炫动起来？快来下载“宽带我世界”！“宽带我世界”客户端软件全线升级，更丰富的生活资讯、娱乐内容任你畅游。新版“宽带我世界”客户端

件，新增2元热区、社区服务、奥运频道等精彩版块。现在下载“宽带我世界”客户端软件，尽享精彩世界，更有百万大奖等你拿！怎么样？还不动起来？！

载地址：http://client.cncmax.cn

元热区：热辣影视随你下载 • 社区服务：生活信息一网打尽 • 奥运频道：宽带奥运全程播报





北京2008年奥运会合作伙伴
OFFICIAL PARTNER OF THE BEIJING 2008 OLYMPIC GAMES

中国网 宽天下

Dell推荐使用正版Windows Vista® Home Premium。

DELL 戴尔
YOURS IS HERE



只需¥3,699，开机即享狂欢乐趣

开机先听一首中国风再看两部后现代电影最后在液晶宽屏前挥舞荧光棒和挚爱偶像边唱边跳?
你少不了一台拥有强大影音机能的戴尔家用台式电脑。
更高性能表现，从今天起，你只需¥3,699即可拥有!



DELL™ INSPIRON™ 530 台式机

电话订购价 ¥4,499

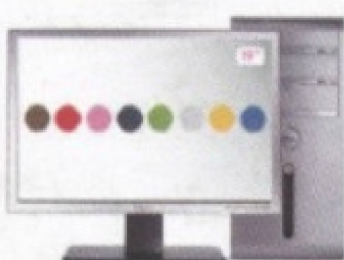
¥3,699 网上优惠价

E-Value 配置代码：R210602N

- 英特尔®奔腾®双核处理器E2180(2.0GHz)
- 512MB DDR2内存
- 80GB* SATA 3.0Gb 硬盘
- DELL™ SE178WFP 17" 银边宽屏LCD显示器
- Intel® GMA 3100显卡
- 16X Max DVD*-ROM
- Linux®

促销信息

加RMB399元升级至DVD RW*
+3年下一工作日上门服务*



DELL™ INSPIRON™ 530 台式机

电话订购价 ¥8,180

¥6,380 网上优惠价

E-Value 配置代码：R210605N

- 英特尔® 酷睿™ 2四核处理器Q6600(2.4GHz)
- 正版Windows Vista® Home Basic 32bit
- 1GB 双通道DDR2 内存
- 250GB* SATA 3.0 Gb 硬盘
- Dell™ SE198WFP 19"宽屏LCD显示器
- 256MB PCIe™ X16 ATI Radeon™ HD 2600XT 显卡
- 16X Max DVD*- ROM

促销信息

免费升级至2GB内存+DVD RW*

"冰点"
特供!

免费升级至
2GB内存+DVD RW*

仅限DELL™INSPIRON™灵越™
指定台式机
E-Value 配置代码：R210605N

优惠有效期:
2008年5月31日至
2008年6月6日

英特尔™,
强劲电脑的芯!



2007 Microsoft® Office

预装在Dell™电脑中的2007 Microsoft® Office套装软件，改良的功能表和工具更易使用，让你的工作更简单。
现凡购买Dell™Inspiron™灵越™产品加RMB399元即可获得Microsoft® Office 家庭和学生版 2007(OEM版)

体验正版Windows Vista®带给您的安全、可靠和声誉。

Windows Vista® Home Premium 家庭高级版带给您简明愉悦的用户体验、全方位的安全防护、随心所欲的数字娱乐生活。

800 858 2018
固定电话方可免费拨打

dell.com.cn/H1
享受超值优惠，去戴尔网上商店!

dell.com.cn/cec
亲临体验中心免费感受最新产品

凡购买正版Windows®操作系统的戴尔Inspiron™灵越™台式机和笔记本的用户，加RMB120元即可获得McAfee®杀毒软件15个月，保护您的电脑。

本版广告有效期：2008年5月31日至2008年6月13日 本广告所列价格与促销适用于个人用户 每位用户最多购买五台 详情请致电戴尔销售代表查询 免费销售专线服务时间:周一至周五8:30-18:30 个人用户周六,日9:00-17:00 同时提供7X24小时网上订购服务，未开通800地区或使用移动电话请拨打收费电话: 0592-8183110 戴尔中国诚聘各路精英 欢迎点击 HTTP://WWW.DELL.COM/CAREERS 本版广告所列产品图片仅供参考 显示器以实物为准

*戴尔的常规条款和条件在此适用，并可网上获得或致函索取。戴尔会尽力找出排版和图像中的错误，但是对于不可避免的错误戴尔不负任何责任。以上图片仅供参考。上门服务和高级更换服务：在通过电话提供技术支持后，如有必要，戴尔将派遣技术人员、更换零部件或整机(取决于服务合同)。该服务提供取决于零部件供货情况、地理限制(上门和/或下一工作日服务在某些地区不提供)以及服务合同的条款。服务时间取决于客户致电戴尔的时间。故障零部件或整机必须返还给戴尔或付费购买。用于更换的零部件或整机可能是经修复过的。戴尔投影机的灯泡享受为期6个月的有限保修(2300MP投影机除外，其享受为期3个月的有限保修)。戴尔打印机的硒鼓与墨盒不提供保修。全面保护意外损坏支持服务(CompleteCover)：适用于个人电脑、Axim掌上电脑、戴尔品牌的投影机及液晶电视，但其不适用于盗窃、丢失以及由于火灾、人为故意破坏、天灾或自然灾害、动物、宠物或虫类等造成的损坏。客户可能会被要求将设备返还戴尔。详情请参考全面保护意外损坏支持服务(CompleteCover)协议，网址为：www.DELL.com/ap/services。本服务仅在特定国家提供。赛扬、Celeron Inside、迅驰、Centrino Inside、迅驰标识、Core Inside、英特尔、英特尔标识、英特尔酷睿、Intel Inside, Intel Inside标识、英特尔欢跃、英特尔博锐、安腾、Itanium Inside、奔腾、Pentium Inside、Viiv Inside、vPro Inside、至强和 Xeon Inside均是英特尔公司在美国或其他国家的商标。版权：©2008戴尔公司(DELL Inc.)版权所有。请浏览以下网站获得更多信息：http://www1.ap.DELL.com/content/topics/topic.aspx/ap/policy/zh/cn/technotes_cn?c=cn&l=zh&s=dhs

邮发代号：82-726
售价：¥6.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN